10 229 2016 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD \ KASPERSKY ANTI-VIRUS НА МЕСЯЦ
WWW.IGROMANIA.RU

by Hemady

ИГРОМАНИЯ

16+

CALL OF DUTY
INFINITE WARFARE

ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИМ СЕРИЮ × КТО ЖЕ ВЫ, МИСТЕР ПРАЙС?

GAMESCOM 2016
193 000 М² ВИДЕОИГР

MAFIA III
ДЖАЗ И АЛЛИГАТОРЫ

DEAD BY DAYLIGHT
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ С МАНЬЯКОМ

FINAL FANTASY XV • DEUS EX: MANKIND DIVIDED • FOR HONOR • WAR THUNDER
ГВИНТ: ВЕДЬМАК. КАРТОЧНАЯ ИГРА • MAFIA III • DESTINY: RISE OF IRON • F1 2016
NO MAN'S SKY • BATTLEFIELD 1 • RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD • WATCH DOGS 2
DEAD BY DAYLIGHT • DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 • TITANFALL 2 • MASTER OF ORION
I AM SETSUNA • LAYERS OF FEAR: INHERITANCE • BATMAN: THE TELLTALE SERIES

9 771560 258026 16010
игроMedia

GEARS OF WAR 4
ИГРАЙТЕ НА XBOX ONE
И WINDOWS 10 С 11.10.2016*
*Издание Gears of War 4 Ultimate Edition
предоставляет ранний доступ к игре уже с 7.10.2016

РЕКЛАМА

Microsoft Studios

THE COALITION

18+

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Герман Титов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016 © Igromania, 1997-2016
Тираж 30 800 Circulation 30 800

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

ЗДРАВСТВУЙ, УВАЖАЕМЫЙ ЧИТАТЕЛЬ!

Меня зовут Евгений Пекло, вы можете меня знать по публикациям на сайте, специальным выпускам «Игромании» на планшетах и по некоторым передачам на Twitch. После знакомства, наверное, стоило бы вспомнить, как я прочитал свой первый номер «Игромании», попытаться оценить проделанный с тех пор путь… Но тратить свое первое слово главного редактора на подробные рассказы о себе и своих переживаниях мне не хочется. Лучше я поделюсь, что интересного припасено для вас на страницах этого номера.

Основная тема – это поездка наших отважных редакционных делегатов на **gamescom 2016**. Ребята привезли массу впечатлений, кучу информации и еще небольшую тележку позитива в придачу. Чего ждать от **Titanfall 2**? Какие нововведения ожидают **War Thunder**? Какие VR-игры для нас заготовили кудесники из **CCP**? Обо всем этом и многих других прекрасных проектах – в нашем репортаже с выставки.

Второй ключевой темой, разумеется, стал новый **Deus Ex**. Об этой замечательной игре мы говорим – внимание! – на 30 страницах. **Mankind Divided** получилась глубокой и многослойной, так что нашим авторам было над чем поработать. Свое мнение о некоторых аспектах игры я оставлю для последней страницы номера, а пока позволю себе порекомендовать еще парочку очень интересных материалов.

Грядет выход **Mafia III**, и мы в редакции с нетерпением ждем этого события. Александр Пушкарь подготовил для вас превью, а еще мы поместили героев игры на наш постер. С другой стороны постера обосновался космический адмирал из новенькой **Master of Orion**, рецензию на которую вы тоже найдете в этом выпуске «Игромании». Между прочим, космических рецензий в этом номере целых три!

Отныне немножко изменится содержание диска: мы отказываемся от размещения на нем дайджеста новостей. Подумав, мы пришли к мнению, что они нарушают концепцию вневременного артефакта, о которой писал мой предшественник: к моменту попадания журнала в ваши руки новости успевают устареть. А новости должны быть свежими – и именно такие они в нашей официальной группе в VK, на сайте, а также на YouTube- и Twitch-каналах. Заходите, читайте, смотрите – мы всегда вам рады!

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 25 октября. Приятного чтения!

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

Мир Фантастики

16+

MIRF.RU

ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ. ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!

- Больше новых статей
- Эксклюзивные материалы
- Оперативные новости и обзоры
- Удобный дизайн и функционал
- Коллекция видео МирФ и Игромании
- и это только начало!

by Hennady

38

WATCH DOGS 2
НУЖНО БОЛЬШЕ ХАКЕРОВ

6-61 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ

6 Call of Duty: Infinite Warfare
10 За что мы любим Call of Duty
14 gamescom 2016

62-69 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

62 Mafia III
66 Divinity: Original Sin 2

70-97 ВЕРДИКТ

70 No Man's Sky
74 Master of Orion
78 Star Ocean
82 Dead by Daylight
84 Thea: The Awakening
86 35MM
88 I am Setsuna
90 Layers of Fear: Inheritance
92 Song of the Deep
94 Batman: The Telltale Series - Episode 1: Realm of Shadows
96 F1 2016

98-123 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

98 Кто такой капитан Прайс?
102 Инди своими руками
106 Мир Deus Ex: Mankind Divided

6 CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE
СНОВА В БОЙ

20 BATTLEFIELD 1
ТРЯХНЕМ СТАРИНОЙ

62 MAFIA III
ДЖАЗ НА БОЛОТАХ

70 NO MAN'S SKY
ПУСТОТА ХОЛОДНА

ПОСТЕРЫ

Mafia III
Master of Orion

НАКЛЕЙКИ

BioShock: The Collection
I am Setsuna
ГВИНТ: Ведьмак. Карточная игра
Mafia III

РЕКЛАМА

Обложка
ООО Майкрософт Рус 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

В номере
ООО Майкрософт Рус 1
ООО «Игромедиа» 3

by Hennady

74
MASTER OF ORION
СЛОМАЙ ЗВЕЗДУ

82
DEUS EX: MANKIND DIVIDED
СКАЗКИ КИБОРГОВ

124-135 ИГРА МЕСЯЦА С LG

124 Mankind Divided: Будущее на экране
126 Технологии Deus Ex
130 Как живут обычные люди в Deus Ex: Mankind Divided
134 Пять красивейших мест в Mankind Divided

136-139 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

136 Тестирование компьютера Delta Game
138 Разумный компьютер

140-141 ПОЧТА

140 Отвечаем на вопросы читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

142 Мозговой штурм

144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 Не верю!

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Activision
РАЗРАБОТЧИК Infinity Ward
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 4 ноября 2016 года

ДРУГАЯ ИГРА

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

ЯН КУЗОВЛЕВ

Главная претензия к Call of Duty со стороны условного геймера: «Игры серии похожи друг на друга, ой, опять эта мешанина из стрельбы, взрывов и мужской взаимовыручки. Снова игра про будущее, сколько ж можно!»

Один раз я уже говорил в журнальном «слове редактора», что аудитория противоречит сама себе. Пока **Infinite Warfare** под лирику Дэвида Боуи отправляется в космос, где-то рядом запускается ремастер **Modern Warfare**, и его люди ждут намного сильнее, чем новую Call of Duty.

Тут, очевидно, змея пожирает свой собственный хвост – хотим что-то совершенно новое, но с радостью поиграем в ремастер с подтянутой картинкой. Вой стоит оглушительный: надоело про будущее, в который раз уже, давайте про прошлое.

СОДЕРЖАНИЕ, НЕ ФОРМА

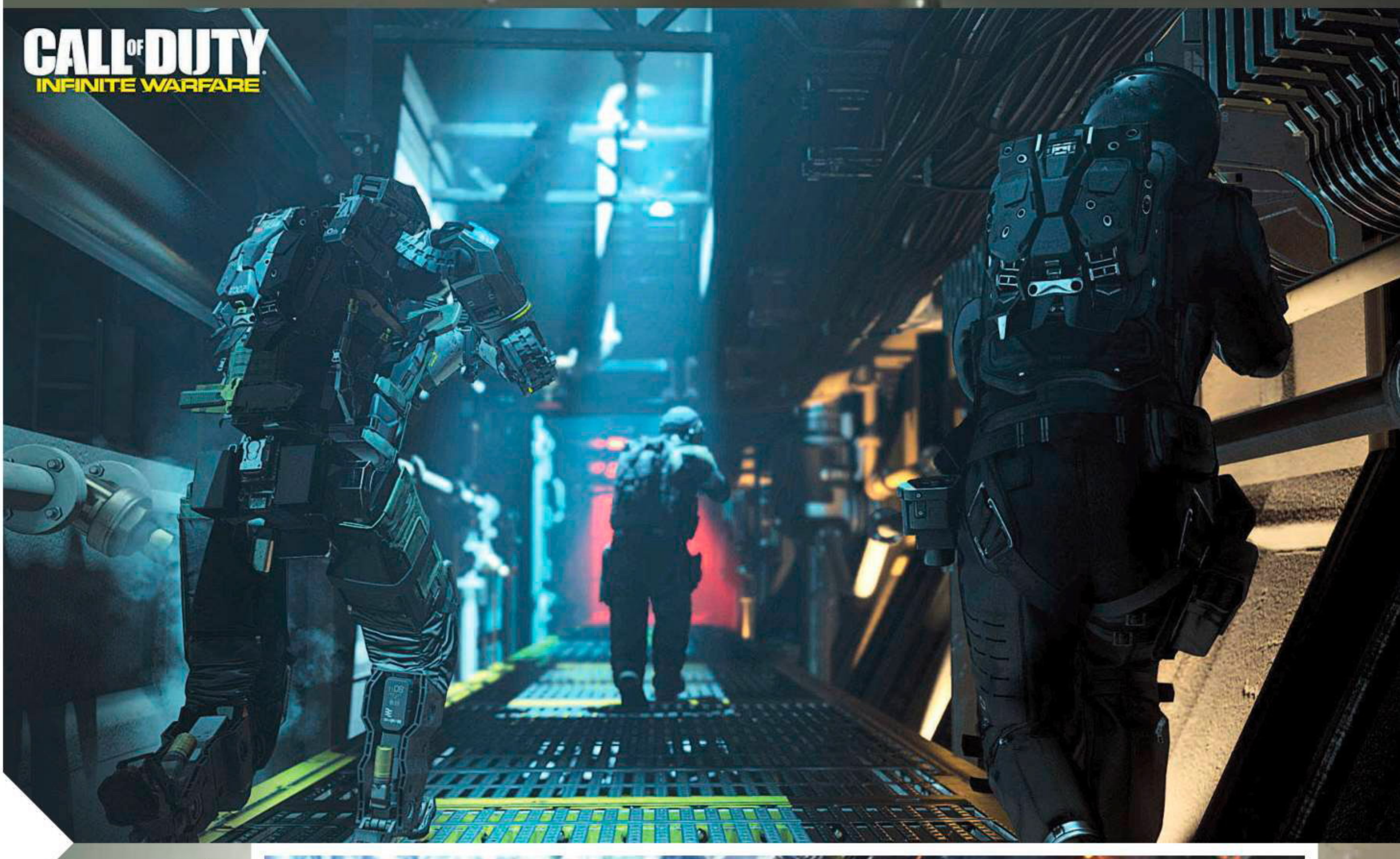
Modern Warfare в свое время цепляла не столько сменой сеттинга, сколько структурой – перед нами было непривычное для 2007 года шоу, перезагрузившее иконический шутер о Второй мировой. Игра была поставлена от и до, каждый шаг игрока просчитан. Серия обрела новое лицо. Я всякий раз жду новую Call of Duty в надежде, что одна из игр перевернет серию снова.

Но важна не только форма. Важно содержание. Это все к чему – Infinite Warfare, кажется, может стать *другой* Call of Duty. Если закрыть глаза на очередную попытку показать войну будущего, конечно же.

На gamescom демонстрировали новую миссию: экипаж космического корабля собирается высадиться на астероид и эвакуировать заложников с расположенной там базы. Задание безумной опасности – астероид дрейфует экстремально близко к солнцу, а цикл смены дня и ночи на поверхности слишком короток. «Ночью» планировать свои перемещения нужно особенно тщательно, потому что в дневной цикл солнце может бойцов натурально расплавить.

Отряд аккуратно добирается до базы, но внутри почти ничего не находит – астероидный комплекс выглядит опустевшим, по полу рас-

В ЭТОЙ CALL OF DUTY космоса будет действительно много – словно мы принимаем участие в локальных звездных войнах



ВОЙНА.
Война никогда не меняется. А вот серия Call of Duty пытается меняться от игры к игре

текся мертвый инженер, в столовой кто-то не доел обед.

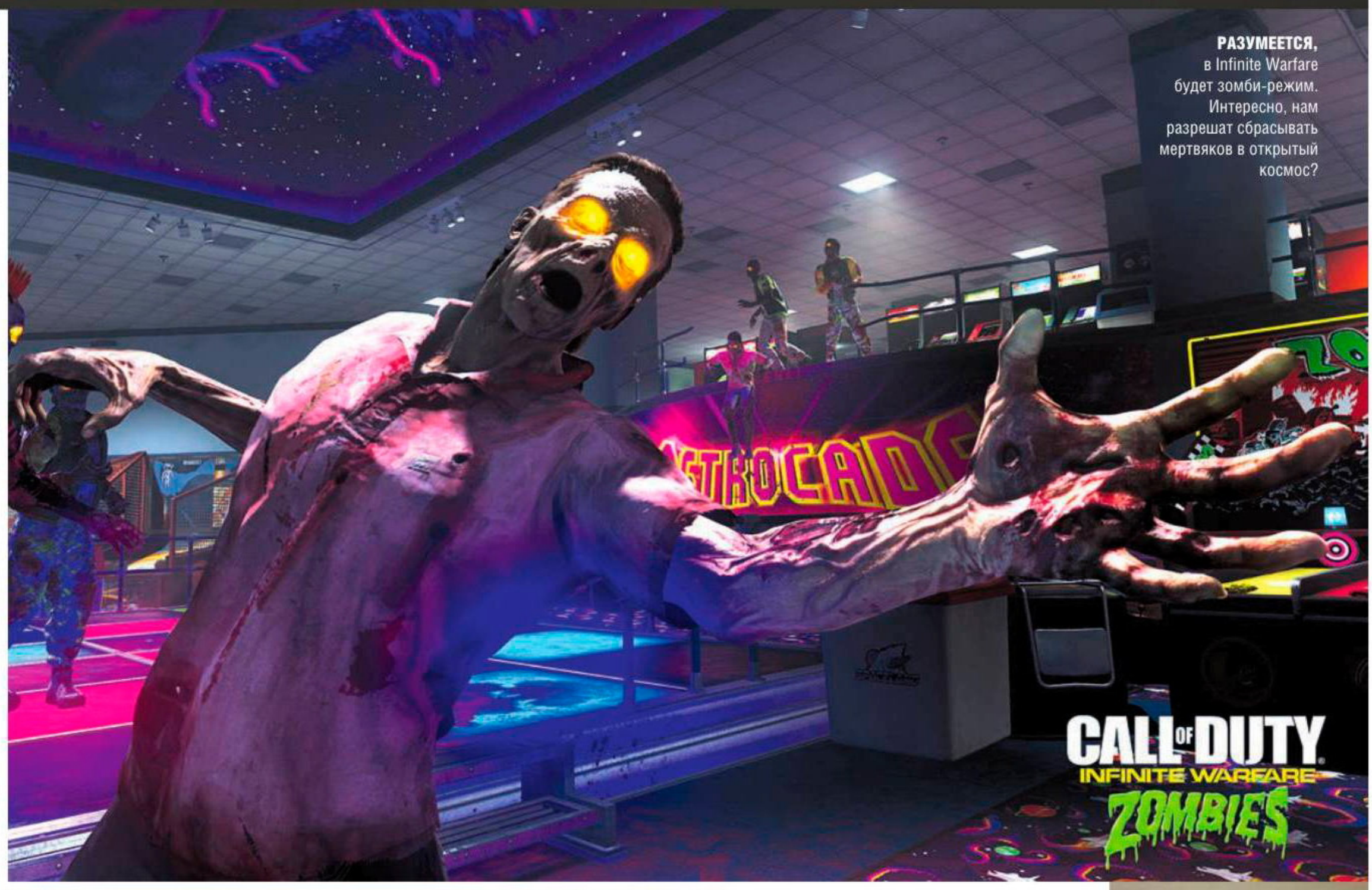
Не знай я, что это Call of Duty, – не сразу сообразил бы, что вообще за игру мне показывают. Особенно учитывая, что напряжение тут нагнетается, словно в какой-нибудь **Alien: Isolation**. Еще и напарники очень вовремя шутят про «Чужого», немного разряжая обстановку.

В итоге вышло так, что на презентации с gamescom игра из серии Call of Duty обошлась почти без стрельбы. После реактивной Advanced Warfare, где выдохнуть получалось пару раз за всю игру, это кажется диковатым.

Здесь кроется причина того, почему одни игры серии мы воспринимаем нормально, а к другим возникают вопросы. В правильной Call of Duty в рамках каждого уровня дизайнеры устраивают целое представление и жонглируют ситуациями как могут. В этом секрет успеха лучших частей серии.

Но несоответствие форме делало некоторые Call of Duty дежурными. Важно не просто поместить игрока в интересную ситуацию (база на астероиде, быстрая смена дня и ночи), но и дальше верно разыгрывать козыри в рукаве: накладывать на идею разные эпизоды, связывать их с окружением, вовлекать игрока, раскручивать сеттинг.

Стрельба на показанном уровне тоже была, база оказалась на поверку не такой уж и пустой,



РАЗУМЕЕТСЯ, в Infinite Warfare будет зомби-режим. Интересно, нам разрешат сбрасывать мертвяков в открытый космос?

В УСЛОВИЯХ МИКРОГРАВИТАЦИИ автомат может служить не только оружием, но и средством передвижения. Интресно, найдет ли этот любопытный физический аспект отражение в игре?

но впечатлил бы меня эпизод, если бы пальба началась сразу как мы шагнули за порог базы? Едва ли. Даже если бы это была самая стильная и крутая перестрелка в моей жизни. Ситуации и сеттинг не работают в полной мере отдельно друг от друга – важен симбиоз.

КРОМЕ КОСМОСА

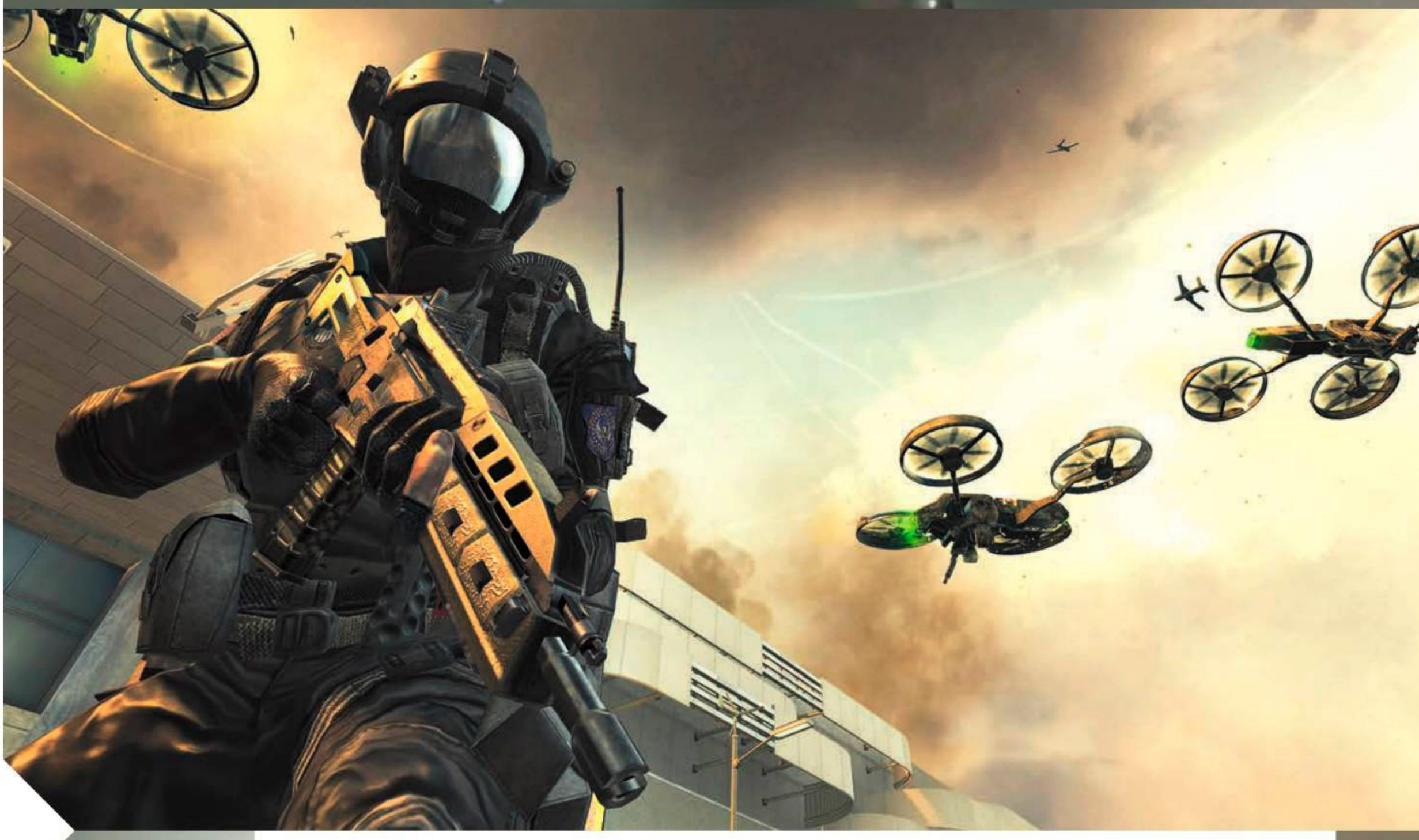
Презентация продолжилась роликом из ремастера Modern Warfare. Показали знаковую миссию Shock and Awe, где мы на вертолете чистим город свинцовым дождем, а потом сам город ядерным взрывом чистят вместе с нами.

Внешне ремастер хорош, а вот сама игра воспринимается непривычно – Modern Warfare не заморачивался с сиюминутным повествованием и не ставил рядом с тобой обязательного говорящего проводника на всю игру. Здесь отпускают тормоза, предлагая смотреть и стрелять, а не слушать. Вот тебе грубая мощь и грохот выстрелов, где-то в переулке тебя ждут нервные моджахеды, а на дороге танк смачно сминает легковушку – ты не задавай вопросов, лучше смотри по сторонам и стреляй во всех агрессивных.

Я и сам не ожидал, что так от этого отвык.

Самым ярким пятном демонстрации стал показ зомби-режима – в Infinite Warfare он снова стоит особняком от основной игры, а действие разворачивается в парке развлечений из восьмидесятых. Персонажи олицетворяют американские школьные стереотипы, а музыку ставит сам Дэвид Хассельхофф. Из важных деталей: по словам разработчиков, играть станет удобнее – открывать двери можно вскладчину, а уровни порадуют и открытыми пространствами. А вот DLC с персонажами из «Клуба «Завтрак» не завезут, поэтому придется фантазировать об Элли Шиди где-нибудь в другом месте.

Самая главная интрига для меня – то, насколько новая Call of Duty будет похожа на другие игры серии. Есть шанс, что не будет похожа вообще. Infinite Warfare делает все возможное, чтобы не быть «очередной Call of Duty». И это здорово. ■



ЗА ЧТО МЫ ЛЮБИМ CALL OF DUTY

СОЛДАТЫ, ЗОМБИ И ВЫДАЮЩИЕСЯ МИЛИТАРИСТЫ

СЕРГЕЙ КАНУННИКОВ

За десять с лишним лет своего существования серия **Call of Duty** стала одной из самых популярных и продаваемых в игровой индустрии. О ней слышали даже те, кто далек от электронных развлечений, а ее название стало почти нарицательным.

И хотя многие критикуют CoD за самоповторы и конвейерность, из года в год новые части продаются миллионными тиражами. Попробуем разобраться в причинах такой популярности, вспомним выдающихся героев серии и отдельные особо яркие моменты, а заодно посмотрим, как менялся геймплей.

ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА

Так повелось, что кампания в Call of Duty – это всегда зрелищная, киношная постановка. Рушатся города, взрываются ядерные бомбы, гремят танковые сражения, разворачиваются военные драмы. Здесь есть место и героическому самопожертвованию, и коварному предательству, шпионским интригам и лобовым атакам.

Кроме того, разработчики не чураются провокаций: любой игравший в первую Call of Duty легко вспомнит, как шел в наступление под Сталинградом, сжимая в руке лишь несколько патронов для винтовки вместо оружия. А скандал, вызванный знаменитой миссией «Ни слова по-русски» из **Modern Warfare 2**, где игроку предстоит участвовать в теракте в роли агента под прикрытием, достиг даже высших политических кругов нашей страны.

Но прелесть одиночных кампаний Call of Duty не только в ярких событиях. Разработчики как могут развлекают игрока «виртуальным тиром», будь то управление танком времен Второй мировой или шагающим роботом, разведка из стратосферы или взлом информационных систем. В каждой части серии найдется то, что разнообразит забеги по заскриптованным уровням. А иногда Call of Duty подкидывает сюрпризы вроде стратегических элементов в **Black Ops 2** или бесподобной чернобыльской миссии из Modern Warfare.

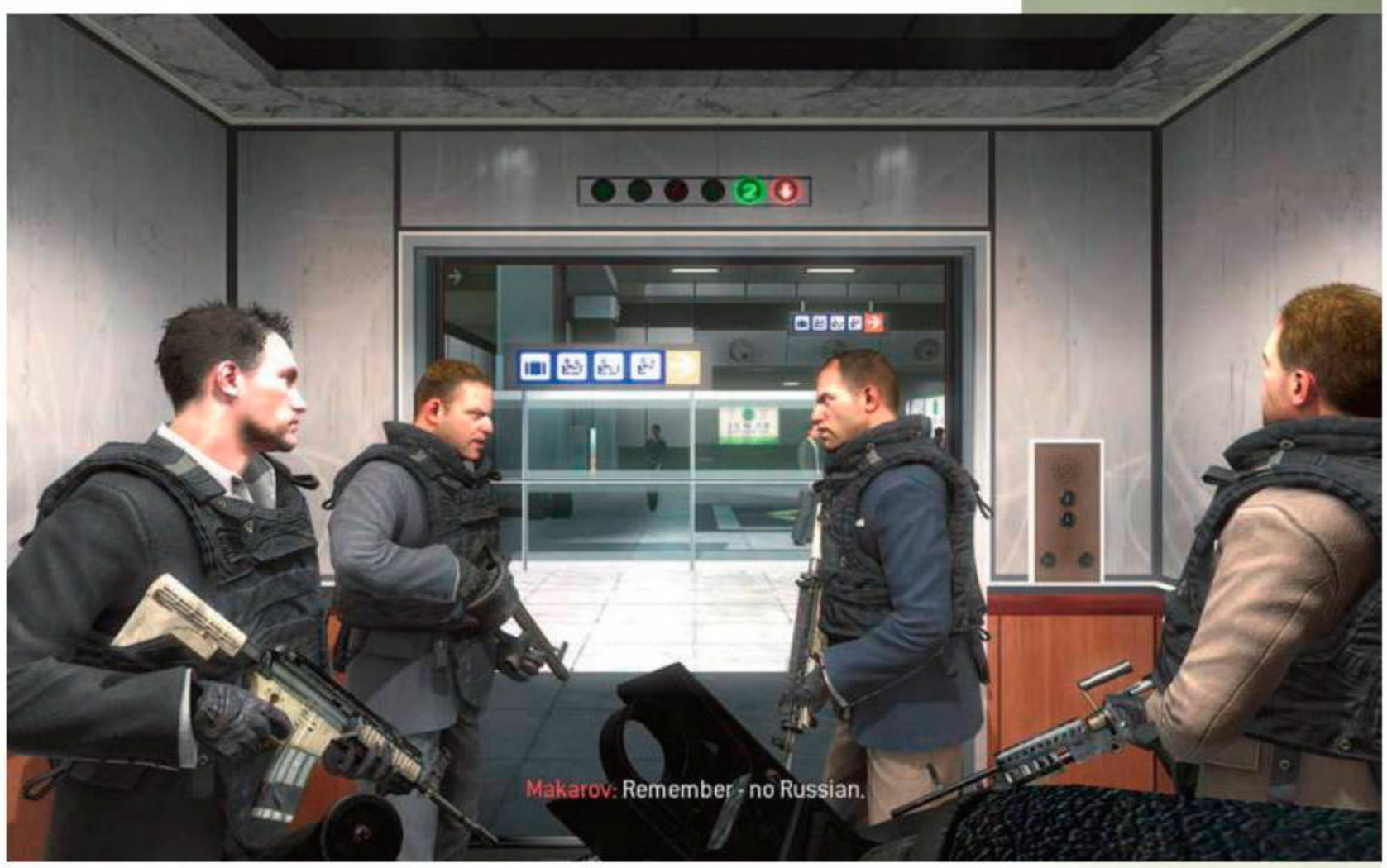
Первая часть оказалась для своего времени настоящим прорывом. Разумеется, это был не первый шутер о Второй мировой, но бескомпромиссная подача сюжета и размах событий впечатляли. **Call of Duty 2** и **3** продолжали тему, наращивая масштаб сражений и красоту картинки.

К историческим сражениям серия вернулась в пятой части, под заголовком **World at War**.

Водрузив свое знамя на Рейхстаг жанра шутеров о Второй мировой, серия преобразилась. **Call of Duty 4: Modern Warfare** перенесла действие в наше время и определила развитие жанра шутеров на многие годы вперед. Столь скоростной

БЕСПОЩАДНЫЙ Резнов

ОДНОМУ ВИНТОВКУ, другому патроны. Жутковатый эпизод из первой Call of Duty



и яркий геймплей мало где найдется. Кроме того, в Modern Warfare был обновленный мультиплеерный режим, где появился важнейший элемент всех современных сетевых шутеров – перки и награды за серии убийств.

Но многопользовательская часть Call of Duty – предмет отдельного разговора. В этом году выходит переиздание Modern Warfare, и полюбившаяся игрокам боевая механика вернется в неизменном виде, а графика будет полностью переработана. Множество скриншотов и видео со сравнениями в интернете уже есть. Так что заскучавшим по классике и уставшим от бесконечных футуристических сражений будет чем заняться. А нетерпеливые обладатели PS4 могут сделать предзаказ **Infinite Warfare** и получить доступ к **Modern Warfare Remastered** на месяц раньше релиза, с 5 октября.

Успех четвертой части закрепила Modern Warfare 2. Сюжет стал еще безумнее, графика еще красивее, а мультиплеер считается едва ли не лучшим в серии. Modern Warfare 2 вполне можно назвать эталонной для жанра: здесь вам и забористый экшен, и лихие сюжетные повороты, и драматичные моменты с участием игрока. Понятно, что все это во многом декорации, но хотя бы разок пройти кампанию этой игры стоит.

Дальше серия перенесла игрока во времена холодной войны. **Black Ops** посвящена секретным операциям США, игроку предстоит сорвать советскую программу разработки смертоносного газа и стать жертвой жестокого эксперимента. Вообще, Black Ops и ее продолжения имеют, пожалуй, самый закрученный сюжет в серии. В Black Ops 2 решения и успехи игрока в кампании влияют на концовку. Кроме того, это первая часть, где события разворачиваются одновременно в прошлом и в будущем. Ее идейные наследники – **Advanced Warfare**, **Black Ops 3** и грядущая Infinite Warfare – тоже показывают игроку будни суперсолдат, способных взламывать информационные системы одним движением руки.

ХОРОШАЯ КАМПАНИЯ

То, что игра регулярно предстает перед нами в обновленном сеттинге, означает не только смену декораций. Меняется и стиль ведения боя. Новое оружие, в том числе лазерное, переносные щиты, возможность перехватывать управление вражеской техникой, прыжковые ранцы, усиления самих бойцов – чем дальше, тем больше возможностей у игрока.

Запомнились одиночные кампании в Call of Duty и колоритными героями. В первую очередь это, конечно, британский капитан Прайс. Он появляется и в первых двух частях, и в серии Modern Warfare, но уже как один из главных героев.

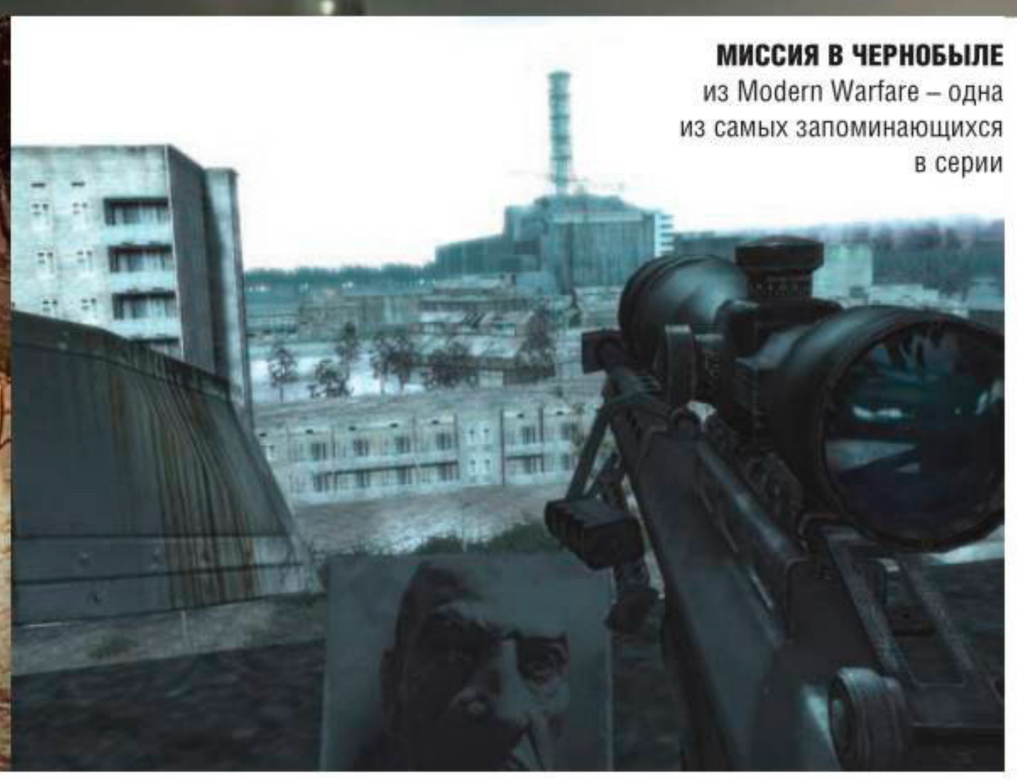
Другой известный персонаж, чье изображение было на аватаре у каждого второго школьника, – Саймон Райли с позывным Ghost («Призрак»), трагически погибший от рук предателя. Спецназовец полюбился игрокам своей стильной маской с черепом (подобные носили герои **Call of Duty: Ghosts**).

В серии Black Ops (и World at War) выделился советский командир Виктор Резнов, брутальный и блиставший мощными речевками. А из героев футуристических серий нельзя не упомянуть Джонатана Айронса – хладнокровного владельца военной корпорации, для модели которого использовалось лицо Кевина Спейси.

Фрэнк Вудс, Соуп Мактавиш, Алекс Мэйсон, Владимир Макаров, Гидеон – в серии масса ярких героев, и для сюжета шутера это большое достижение. Побывали в Call of Duty и несколько исторических личностей: среди них Джон Кеннеди, Фидель Кастро и Мануэль Норьега.

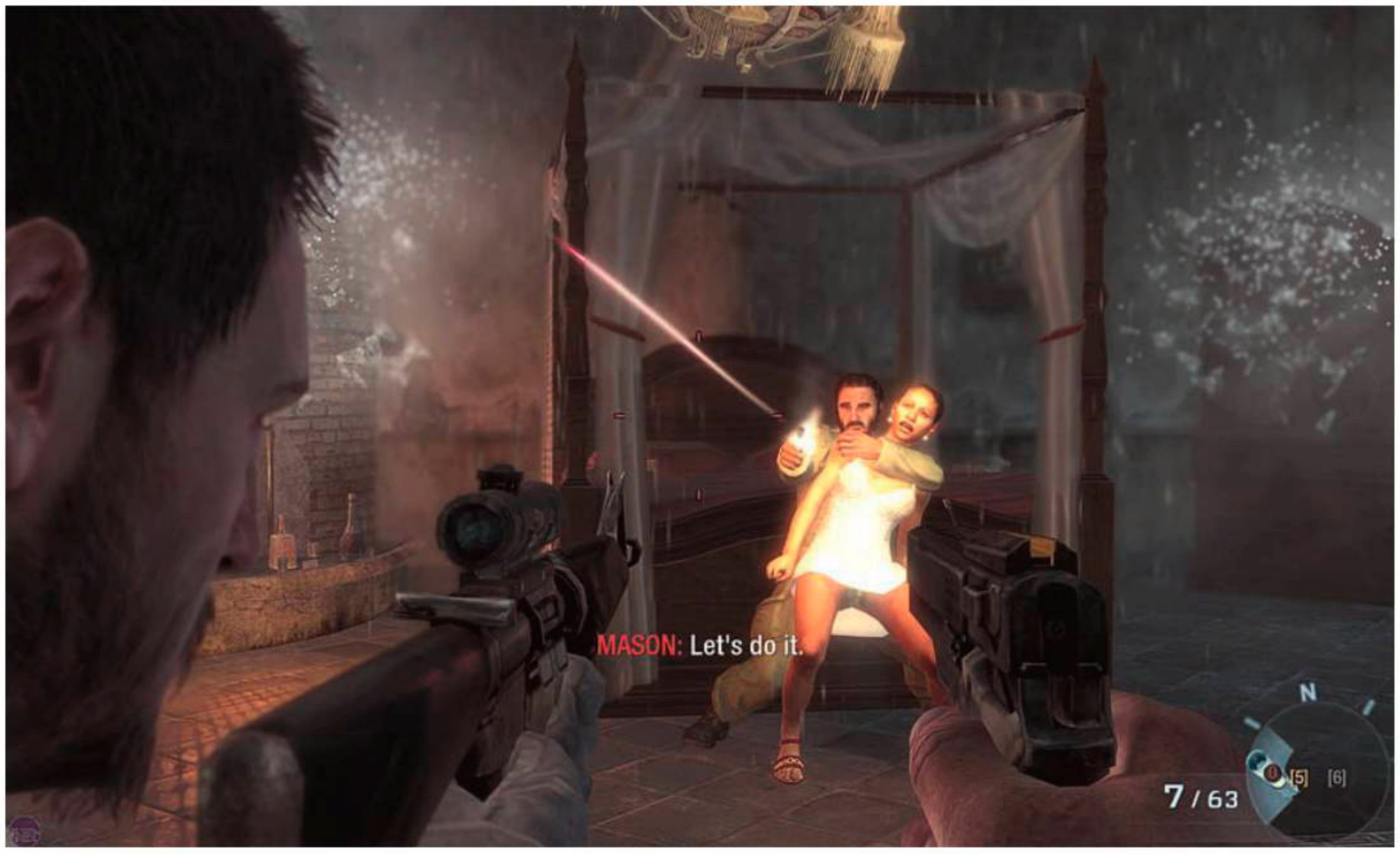
Конечно, были и не слишком удачные части или странные решения. Например, **Modern Warfare 3** не привнесла почти ничего нового. Да, она завершила сюжет трилогии, но прорыв второй части повторить не смогла. Местами встречаются и интересные совпадения: например, наблюдательный игрок и киноман легко проведет параллели меж-

ТА САМАЯ МИССИЯ
«Ни слова по-русски», из-за которой вторую часть Modern Warfare чуть было не запретили в России. В результате издатель решил попросту вырезать задание из игры – от греха подальше



МИССИЯ В ЧЕРНОБЫЛЕ
из Modern Warfare – одна из самых запоминающихся в серии

МАНУЭЛЬ НОРЬЕГА
диктатор, де-факто руководивший Панамой в 1980-х годах. Пытался судиться с Activision из-за того, что та использовала его образ в игре, но судебный процесс закончился в пользу издателя



УБИЙСТВО ДВОЙНИКА
Фиделя Кастро в Black Ops стало очередным скандалом на счету серии

ду разборкой в тюрьме из Modern Warfare 2 и фильмом «Скала» с Николасом Кейджем.

Ну и бич всей серии – коридорность, с которой с переменным успехом борются разработчики. Попытки избавиться от нее делались в разных частях игры, но достичь свободы перемещения хотя бы уровня **Halo** пока не удается.

Нашлось место и курьезам. Только ленивый не пошутил насчет собаки из Ghosts или нажатия «X» для воздаяния почестей павшему товарищу в Advanced Warfare. Но такие эпизоды только прибавляют популярности играм, превращаясь в своеобразные мемы, которые живут своей жизнью на форумах, YouTube и Reddit.

В конце концов, можно возмущаться клишированностью, предсказуемостью сюжетных ходов и пропагандистскими настроениями, но факт остается фактом: динамичные сражения, безудержный экшен и масса впечатлений – за всем этим приходите в Call of Duty.

SOLDIERS AND ZOMBIES

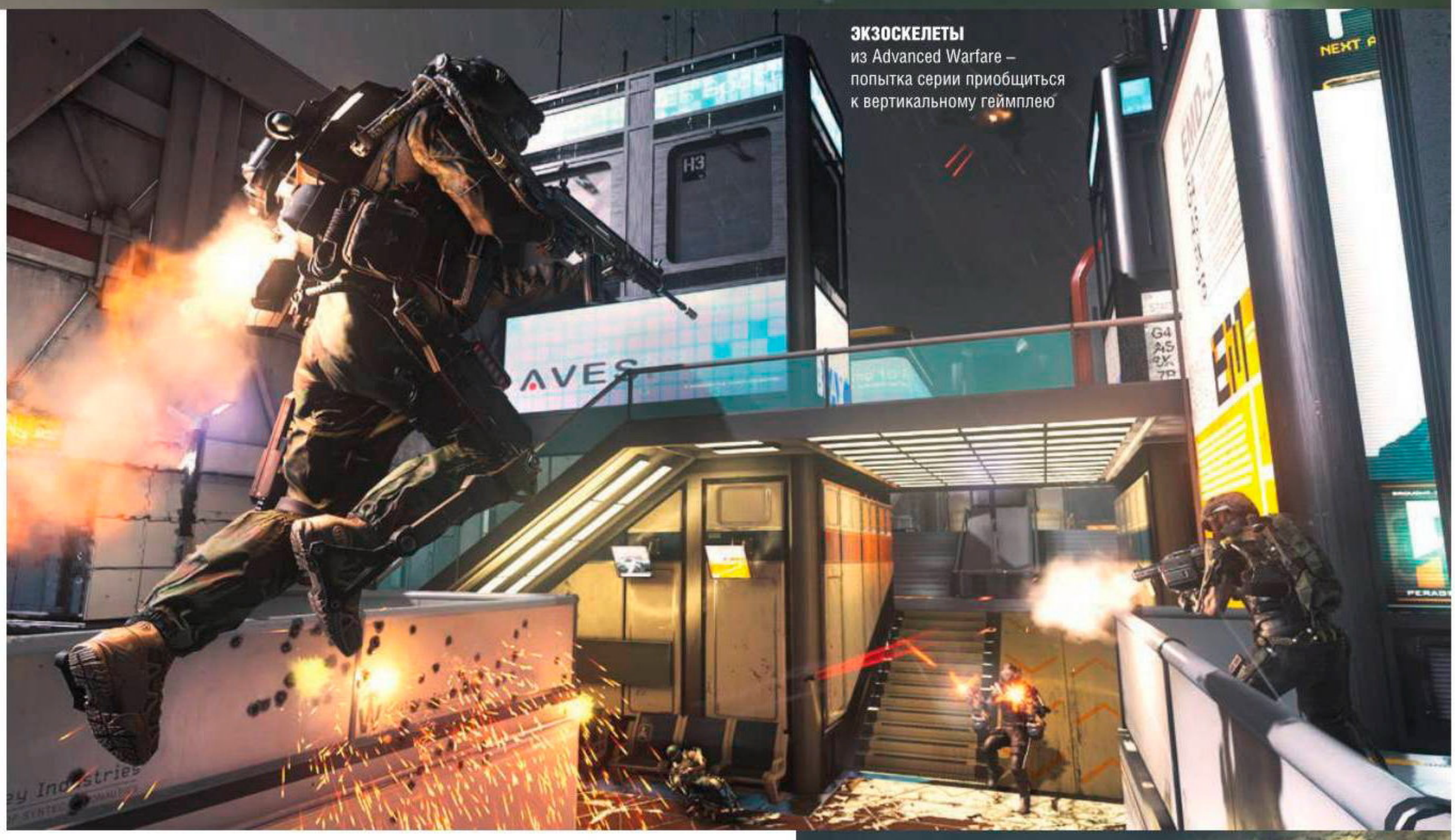
Именно благодаря сетевой части Call of Duty миллионы поклонников год за годом выкладывают кровные 60 долларов. И еще какую-то сумму за набор из четырех дополнений.

Мультиплеер серии очень прост в освоении и при этом почти не приедается. Масса оружия и перков позволяет попробовать разные выкладки, подобрать тактику и выработать свой стиль. Конечно, это условно: мультиплеер в Call of Duty традиционно предполагает активное перемещение даже со снайперской винтовкой. Долго на одном месте не просидеть, да и незачем.

Особенно актуально это стало в поздних играх. С появлением бега по стенам и прыжковых ускорителей отказаться от использования вертикальных плоскостей на уровнях – значит лишить себя многих преимуществ. Но именно скорость и ежесекундно меняющаяся обстановка делают сетевую игру такой увлекательной.

Благодаря множеству испытаний, за выполнение которых открываются модификации для оружия, звания и награды за серии убийств, играть можно долго. Некоторые из наград требуют либо очень большого мастерства, либо очень большого везения. Если задаться целью открыть все даже в одной игре, на это уйдет немало времени.

Особым разнообразием отличилась Black Ops 3. Помимо массы испытаний, в ней можно открыть облики для героев, победные позы и оружие, которое нельзя получить с помощью простого набора опыта. Если играть не спеша, на год хватит с головой... а там и следующая часть



ЭКЗОСКЕЛЕТЫ
из Advanced Warfare – попытка серии приобщиться к вертикальному геймплею

подоспеет. Разработчики продолжают поддержку игры: некоторое время назад добавились контракты, появляется новое оружие и скины для героев. Платить не обязательно: все выпадает из ящиков, что зарабатываются в процессе игры.

С такой золотоносной жилой, как сетевая часть, разработчики обходятся очень осторожно, и все нововведения обычно оказываются во благо и разнообразят игровой процесс.

Но бывают и промахи. Например, громадные сетевые карты в Ghosts, столкновения на которых происходили в нескольких оживленных местах, пока большая часть карты пустовала. А в той же Modern Warfare 3 нововведения настолько незначительны, что поневоле думаешь, что разработчикам неплохо было бы проявить решительность.

Отдельно скажем о кооперативе. В первую очередь это, конечно, зомби. Впервые они появились в World at War в качестве своеобразной пасхалки – игроку позволялось после титров пострелять по зомби. Но публика оказалась в таком восторге, что разработчики превратили этот бонус в самостоятельный режим игры.

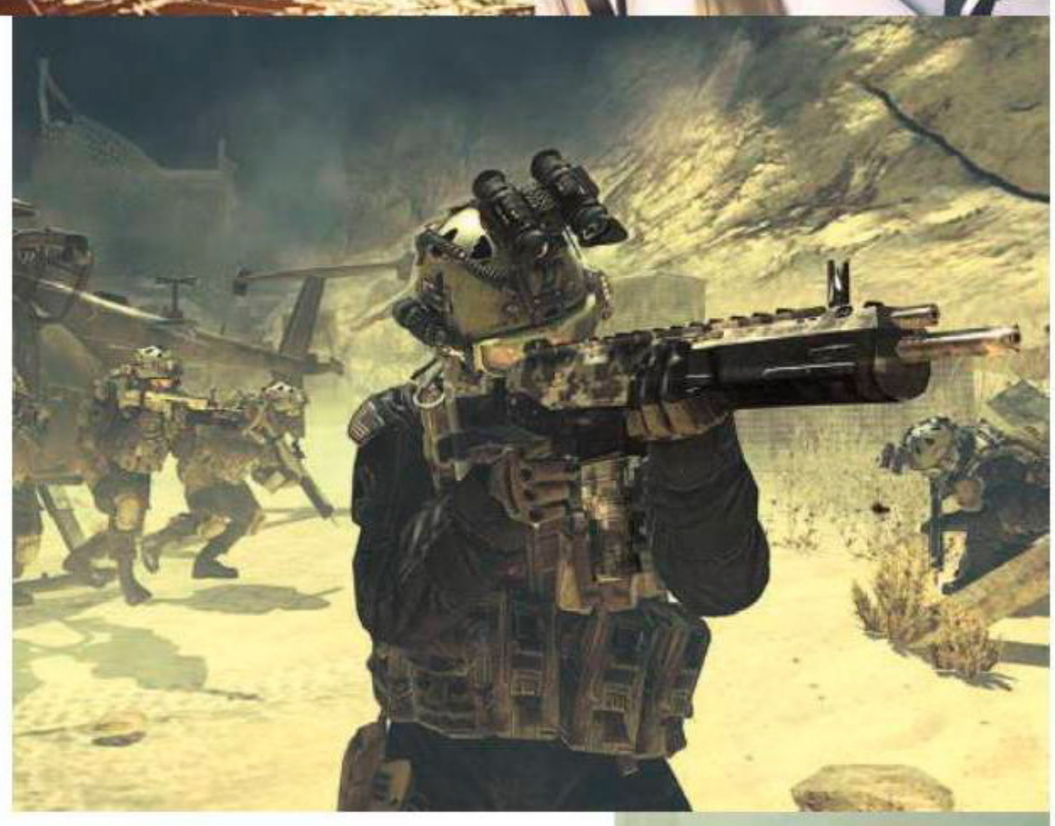
Цель проста: отбиваться от волн оживших мертвецов, параллельно выполняя цепочку заданий на карте и зарабатывая очки для покупки оружия и улучшений. Здесь разработчики дают полную свободу фантазии. Сеттинг может быть самым неожиданным – от тюрьмы Алькатрас до средневекового замка.

Хотя сценарии эти нередко увлекательны, со временем они усложнились настолько, что неподготовленному игроку могут показаться запутанными. Без гайдов справиться может быть сложно. Но стоит найти умелую команду, и стрельба по ожившим мертвецам пойдет куда веселее.

Особняком стоит кооператив Extinction из Call of Duty: Ghosts. Он напоминает скорее **Left 4 Dead**, чем традиционную арену с волнами противников. Игрокам предстоит пройти карту, на которой их ждут армии напавших на Землю инопланетян, выполнить несколько заданий, а затем эвакуироваться на вертолете.

В кооперативных режимах предусмотрена и прокачка. Поднакопив опыта, можно получить новое снаряжение и перки, облегчающие борьбу. И тогда, возможно, наконец получится дорваться до заветной концовки...

Одними зомби кооператив не ограничивается. В Modern Warfare 2 был набор операций, рассчитанный на прохождение вдвоем, в других частях – карты для сражений с волнами ботов. Позже появилась возможность совместного прохождения кампании. В Black Ops 3, например, в одиночку пройти игру на предельной сложности, когда герой гибнет от любого попадания, затруднительно.



Впрочем, это скорее приятное дополнение к основному мультиплееру и зомби.

■■■

Серию есть за что пожурить – и за ежегодность, и за «звездно-полосатые» сюжеты, и за массу дорогих дополнений. Ненавистники с пеной у рта кричат на форумах, что игра X лучше, красивее и реалистичнее... И все равно Call of Duty из года в год собирает сотни тысяч поклонников, жаждущих опробовать новое оружие, выполнить несколько десятков испытаний и пострелять по зомби.

В этом году все будет так же, будьте уверены. ■

«НАСТРЕЛЯТЬ»
на ядерный удар (25 убийств) в мультиплеере Call of Duty: Modern Warfare 2 могут лишь очень умелые игроки. Либо кемперы

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
Кёльн, Германия

ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
с 17 по 21 августа 2016 года

ПОСЕТИТЕЛИ:
345 000 человек из 97 стран

УЧАСТНИКИ:
877 компаний из 56 стран

ПЛОЩАДЬ ПОМЕЩЕНИЙ:
193 000 м²

GAMESCOM 2016

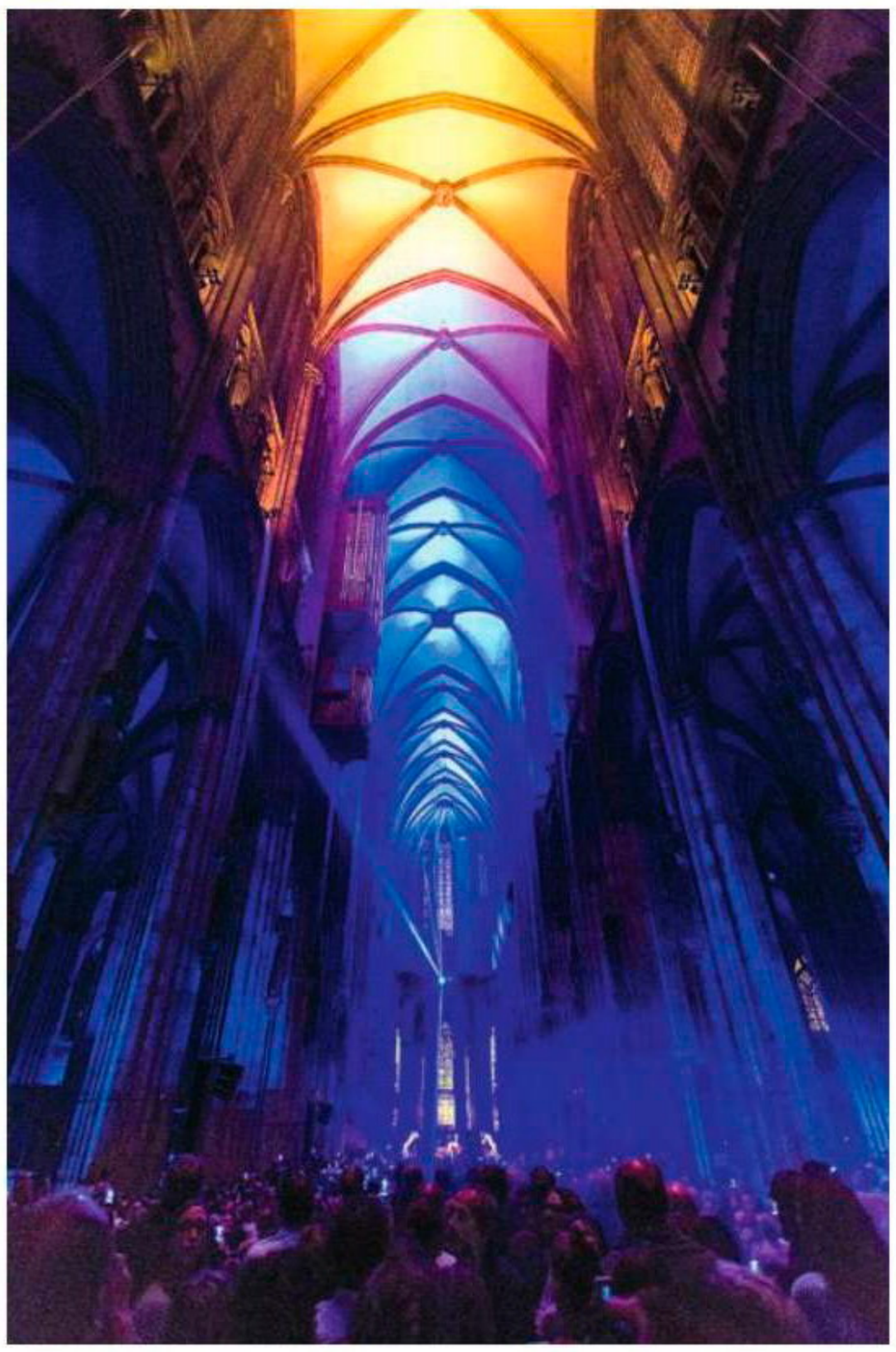
В ЦИФРАХ

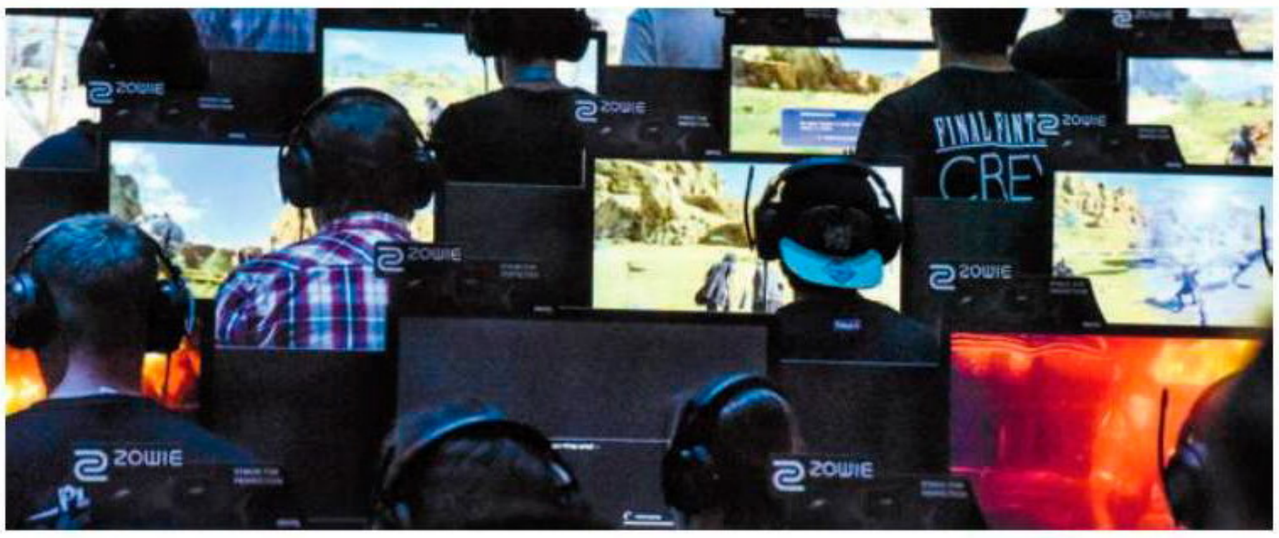
ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Если на E3 традиционно анонсируют много нового и интересного, то на gamescom погружение в эти проекты усиливается: показывают новые видеоролики, дают поиграть в более свежие демонстрационные версии. Здесь проще поймать разработчика любимого шутера и задать ему парочку животрепещущих вопросов. Здесь встречаются участники международных гильдий и кланов, а игры и их создатели становятся чуточку ближе к обычным игрокам. Добро пожаловать на gamescom 2016! ■

GAMESCOM

MAX GIESINGER




ZOWIE
FINAL FANTASY
CREW

Landwirtschafts-Simulator 17

ВЕРЕВКА И РОБОТЫ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ TITANFALL 2

АВТОРЫ: АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, ЯН КУЗОВЛЕВ, ИЛОНА ШВЕЦ

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ EA
РАЗРАБОТЧИК Respawn Entertainment
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 28 октября 2016

В прошлый раз на E3 показывали одну карту и режим Bounty Hunt, где игроки убивают друг друга и увеличивают награду за собственную голову, а самые успешные, погибая, отдают вражеской команде больше очков. Обычный дефматч, только с дополнительным механизмом сдерживания излишне резвых команд. Идея специфическая, но в публичных матчах с неровным матчмейкингом вполне может найти применение.

Но сейчас мы не об этом. На gamescom показали другой режим – что-то вроде Domination, классический захват и удержание точек. А еще нас было втрое больше, поэтому впечатления разные.

Во всех играх должна быть веревка

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

В **Titanfall 2** карты гораздо обширнее, на них осталось мало узких пространств, притягивающих акробатов, бегающих по стенам. Само окружение теперь ощутимо естественнее и свободнее, игра – живее. А ведь разработчики всего-навсего добавили крюк-кошку. Мужайся, мать, стены для воздушной эквилибристики больше не нужны.

Полеты на веревке ощущаются потрясающе натурально. Само собой, нужно сыграть куда больше, чем три с половиной партии, чтобы научиться задействовать крюк по-настоящему круто. Но в общих чертах суть схватываешь очень быстро – буквально взял и полетел. Когда играешь с геймпадом, создается впечатление, будто игра автоматически помогает тебе с разгона заворачивать за углы. Другое дело, что в моем случае она делала это ровно тогда, когда я этого хотел. Летать на тарзанке было спокойно и легко.

Ну и понятно, что пешком тут ходить теперь как-то совсем не солидно. Бег – это скорее вспомогательный способ передвижения. Большую часть времени ты либо лета-

БОЛЬШЕ ДИНАМИКИ, больше взрывов, больше столкновений хрупких людей с грозными стальными гигантами

ешь как сумасшедший, непредсказуемо вихляя и меняя траекторию (чтоб не попали), либо скачешь с одного титана на другого, либо сам рулишь одним из них. Титаны на увеличившихся пространствах вообще чувствуют себя прекрасно. Им наконец-то есть где погулять.

Я продолжаю настаивать на том, что **Titanfall** – лучший не-симулятор огромных боевых роботов. Во-первых, тут удачно чередуются моменты абсолютной силы и абсолютной уязвимости: сама машина очень «ранима», и, если вы не пользуетесь энергощитом, не смотрите под ноги и не стряхиваете катающихся на вас вер-

хом пехотинцев, робот живет недолго. Но если позволить титану разойтись, то он причиняет массу ущерба. Во-вторых, положительным ощущениям от управления мехом очень способствуют передышки, когда приходится побегать пешком. Когда после долгой прогулки снова залезаешь в робота, эффект на контрасте получается крайне сильный.

Теперь главное, чтобы всего этого хватало больше чем на пятнадцать часов. Первому Titanfall через те же пятнадцать часов было патологически нечего показывать. Как тут решат проблему?

ТИТАНУ НУЖЕН УМЕЛЫЙ ПИЛОТ – в ненадежных руках гора металла очень быстро превращается в груду

СВОБОДНЫХ ПРОСТРАНСТВ прибавилось – теперь титанам есть где развернуться!

Когда забыли о хорошей игре

ЯН КУЗОВЛЕВ

Не факт, что вы играли в Titanfall. Если не играли, то обязательно попробуйте – на серверах сейчас остались мрачные титаны, которым важны в первую очередь тактильные ощущения от шутера: отдача от выстрелов, скорость прыжков и управление персонажем в воздухе. Во вторую очередь эти самые люди живо набьют с вас фрагов, не оставив ни единого шанса.

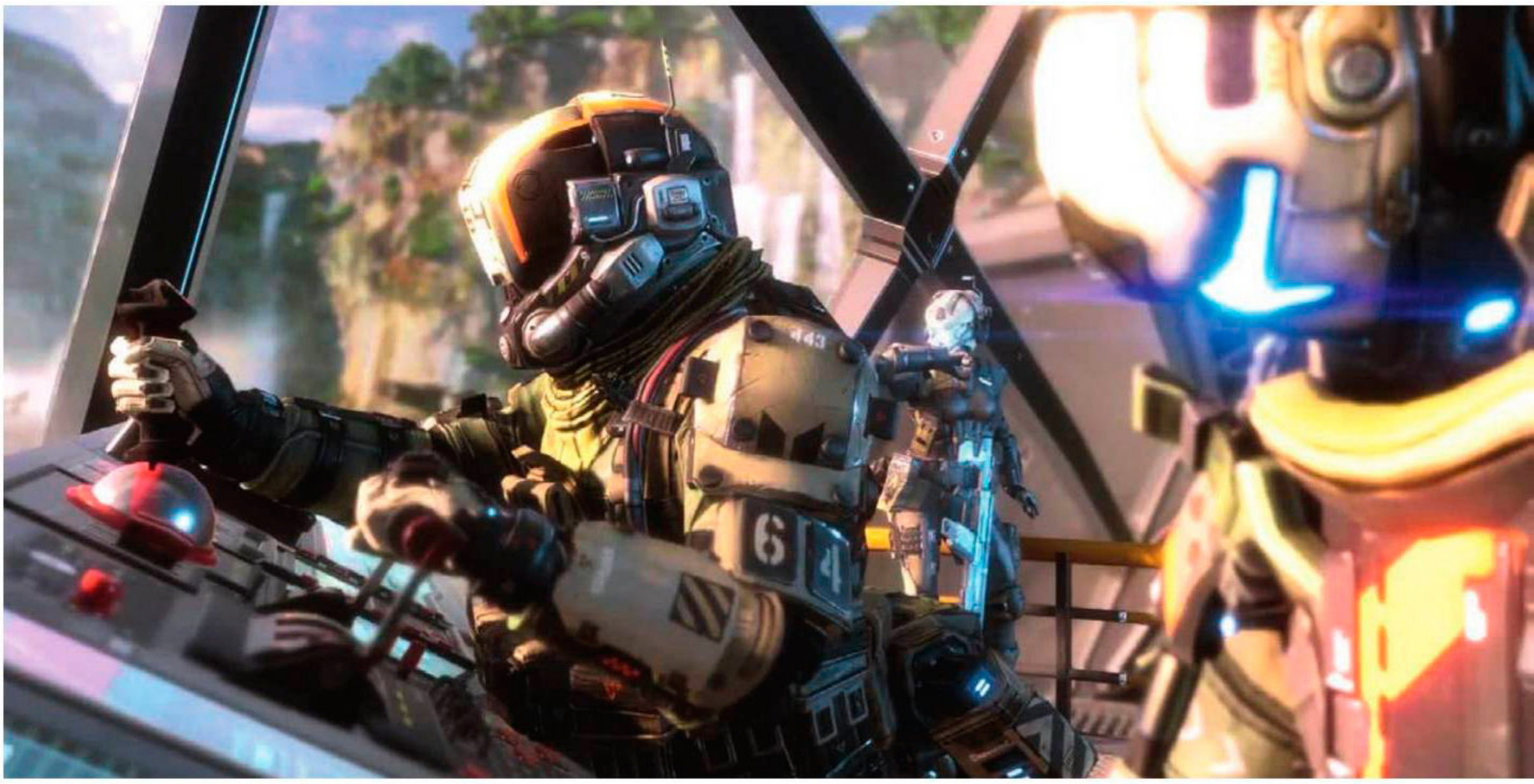
Titanfall – самый правильный, хотя и недооцененный пример того, как должен восприниматься злой и энергичный шутер. Представьте, что ваш герой сел в киберкостюм из **Vanquish** и теперь может стильно скользить на несколько метров или с чудовищной скоростью и свободой перемещаться по уровню.

При запуске Titanfall 2 продолжаешь ощущать ту самую вседозволенность – ты крутой пилот-ниндзя, и нет таких декораций, что тебя остановили бы. Очень резкий контраст в восприятии по сравнению с **Battlefield 1**: именно Titanfall выступает на одном поле с **Call of Duty** и ее реактивными маневрами, а новая «батла» держится чуть в стороне, она больше про бег от одной ключевой точки до другой. Новый Titanfall, может, и не сногсшибателен графически, зато в нем каждая деталь на своем месте. Играя в него, думаешь, что именно таким должен быть толковый сетевой шутер.

Ценный мех

ИЛОНА ШВЕЦ

Господа из **Respawn Entertainment** знают, как работать над собственными ошибками. Titanfall 2 – образцовое продолжение, не меняющее механику оригинальной игры радикально, но наращивающее мускулы везде, где только можно. Главное – на месте бешеная динамика, после которой даже забеги в мультиплеере Call of Duty казались неуклюжими. Вертикального геймплея стало еще больше – крюк число «степеней свободы» увеличивает на порядок и отлично сочетается с затяжными прыжками и бегом по стенам. К тому же в этот раз разработчики постарались создать действительно сквозные локации, упрощающие передвижение по карте. Но я здесь по-прежнему ради абсолютно очаровательных титанов.



ОГРОМНЫЕ боевые роботы – это всегда прекрасно. Не важно, аниме перед вами или видеоигра

Способ получения мехов остался прежним: старательно копим фраги, зарабатываем прочие командные бонусы, и вот уже грозная металлическая туша падает с неба и вгрызается в землю, замерев в пафосной позе. В этом и заключается душа игры. Но титаны сами по себе исход боя не решают – они все так же уязвимы (теперь они еще и говорят с вами, предупреждая об уровне нанесенного урона) и в неумелых руках рассыпаются на винтики даже быстрее, чем раньше.

Но с игровым процессом все было хорошо и в первой части. А вот с матчмейкингом и контентным наполнением... не очень. Хотелось бы верить, что в этот раз разработчики представят достойную стартовую линейку арен, титанов и режимов, а новая система матчмейкинга окажется действительно так хороша, как разработчики ее описывают. ■

С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДЕМ новых игровых режимов – в первой части остро ощущалась их нехватка

ТЕПЕРЬ С ТУРКАМИ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ BATTLEFIELD 1

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, ЯН КУЗОВЛЕВ, ИЛОНА ШВЕЦ

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ EA
РАЗРАБОТЧИК EA DICE
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 21 октября 2016 года

БИПЛАН, хоть выглядит не слишком страшно, представляет собой грозную машину смерти

На gamescom нам показали новую карту для **Battlefield 1**. Прежде мы роняли дирижабли на идиллический французский Сен-Кантен, теперь пришел черед Синайской пустыни. На этой карте есть вещи, до которых ранние геймплейные демки не доходили, – например, бронепоезда. Вернее, один бронепоезд, курсирующий туда-сюда.

Мы ввалились на демостенд втроем, и все трое играли за Османскую империю против британской армии. Не потому, что сами выбрали, а потому, что так выпало. И в этом что-то было.

Ничего не понятно, но так и должно быть

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Я беру снайпера-разведчика (у него есть винтовка со скользящим затвором – любимое оружие того периода) и рвусь вперед. Стреляю далеко, прячу голову в воронках от снарядов. Пару секунд назад этих воронок не было, но танкисты рады палить куда попало, лишь бы все кругом красиво рушилось.

По правую руку от меня мчится конь, с которого только что уронили хозяина. Сломя голову мчусь к нему, седлаю и вдруг вспоминаю, как год назад катался на таком же по Афганистану в **Metal Gear Solid V** (карту тем временем накрывает песчаная буря). Понимаю, что на танки мне так лучше не лезть, и спешу к пустой вражеской точке. Наворачиваю круги вокруг нее, давлю беднягу, которому пришло в голову здесь возродиться, захватываю-таки точку (я молодец!), а дальше меня сбивает британский самолет.

Опять респаун. Замечаю, что у нашей команды есть свободные самолеты, и решаю сыграть в пилота. Лечу.

ЧЕГО НЕ ПЕРЕДАЕТ

Battlefield 1 – так это кромешной безнадежности окопной войны. И это правильно – серия всегда славилась динамичными схватками, и жертвовать игровым процессом в угоду исторической точности не надо

КАВАЛЕРИЯ
напоминает о Metal Gear Solid V. Впрочем, лошади заметно теряют актуальность с появлением на поле боя танков

НЕКОТОРЫЕ ПОЛЯ
боя напоминают Мордор: земля покрыта гарью, деревья обуглены

Пользы приношу мало – старый атакующий биплан с непривычки кажется жутко неповоротливым. Но лечу красиво. Разумеется, меня сбивают. Смотрю, кто именно... после чего, не выдержав, визжу на весь зал: «Ребята, обалдеть, тут еще и бронепоезд!»

Война в Battlefield 1 точно не самая достоверная – ну не было в те времена автоматов у каждого полуторного! Но... Считается, что главная отличительная черта Первой мировой в том, что тогда никто не знал, как правильно воевать: новая техника и оружие в таких масштабах применялись впервые. И вот этот момент Battlefield 1, на первый взгляд, передает очень здорово. Черт его знает, что происходит, но так оно и должно быть.

Марафон One

ЯН КУЗОВЛЕВ

Battlefield 1 тактильная и грязная – на вас не раз будет переть танк, чтобы вы увернулись в последний момент. Вы не раз будете падать в окоп, потому что вон там проносится грохочущий и ревущий бронепоезд, который кажется здоровенным монстром, а не железякой на рельсах.

Это тот случай, когда важнее не сама механика, а общие впечатления. Про пушки не понял только самый ленивый: много автоматического оружия, есть экспериментальные образцы, на некоторых стволах, в том числе и на пулеметах, удобные прицелы. Первая мировая здесь не про заклинивающие винтовки, око-

пы, нечистоты и газовые атаки (хотя они тоже есть, а в инвентаре бойцы держат противогазы).

Battlefield 1 романтизирует страшный образ. Здесь важен исключительно антураж: красивая форма, сорвиголовы на лошадях, смешные и катастрофически тесные танки, занимающий половину экрана магазин у автомата...

И вот стоишь ты, такой классный турок, посреди Синайской пустыни, а вокруг творится эпос: самолеты, поезда, конница, автомобили, танки – все в едином котле бабахает и взрывается.

Но только если ты в центре внимания.

Это снова Battlefield про бег. Стоит неаккуратно выбрать точку старта, и яростные штыковые атаки с перестрелками в песчаной буре пройдут мимо, случатся где-то далеко-далеко за холмом. У нас тут марафон, а не война. До войны еще нужно добежать.

Battlefield возвращается к истокам

ИЛОНА ШВЕЦ

После не самых удачных попыток создать интересную игру про современную войну (удачная попытка была всего одна – **Battlefield 3**) **DICE** возвращается к истокам серии. Неспешный ритм, разделение на пять классов, перебежки между окопами, огромные локации, до сердца которых еще нужно доползти, – все это напоминает **Battlefield 1942**, с которой все началось.

Классический режим захвата и удержания точек во вроде бы аркадной Battlefield 1 с самого начала подозрительно смахивает на типичную игровую сессию в **Arma**. Игра высаживает вас на окраине карты, и вы минут пять пытаетесь (чаще всего безуспешно) добраться хоть до одной точки захвата. Если по дороге вам встретится какой-никакой транспорт, то вы счастливчик.

Но особенное счастье здесь – угнать лошадку. Скакать, эффектно подстреливая бегущих по барханам болванчиков, просто невероятно весело.

Военный ад начинается где-то к седьмой минуте матча. На карте наконец-то появляются серьезные игрушки – танки, самолеты и поезда (только заявленного дирижабля мы пока не увидели). Но не думайте, что, запрыгнув в танк, вы моментально станете богом. Только слаженная командная игра спасет вас от скорой гибели в любой жестянке.

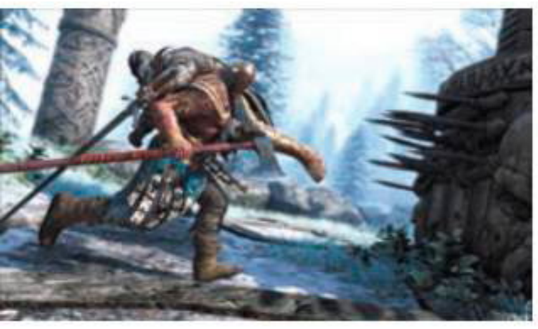
Принцип «каждый сам за себя» не работает: пока вы носитесь по карте на своих двоих, одиночек здесь безжалостно давят техникой (зарядив три хедшота, я на радостях не заметила, как меня переехал бронепоезд), потрошат штыками или попросту кладут одним метким выстрелом. Это, по правде говоря, прекрасно! ■

ТЕХНИКА
сама по себе ничего не решает – как и в реальной войне, ее надо использовать для решения конкретных боевых задач, согласуя свои действия с коллегами по команде

ИСКУССТВО ВОЙНЫ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ДВУХЧАСОВОЙ СЕССИИ В FOR HONOR

ЗАХАР БОЧАРОВ



РЕДКИЙ КАДР:
викинг торопится помочь изнуренному рыцарю почесать спинку об шипы

Презентацию **For Honor** на E3 посвятили одиночной кампании, и это был лучший способ познакомить публику с игрой. Два месяца спустя на gamescom показывают уже многопользовательскую составляющую, которая раскрывает другую, ранее не знакомую сторону For Honor.

Как закаляются самураи

Правила, нюансы и умения из одиночной игры работают совершенно иначе, когда управляемых ИИ персонажей заменяют живые люди. Другая тактика, свои хитрости, непредсказуемая скорость реакции. Кампания – тренировка на манекенах, а многопользовательская партия – настоящая битва, где все по-взрослому.

Первое же сражение в режиме Dominion (классика: две команды по четыре героя удерживают ключевые точки на карте) заставляет почувствовать себя не суровым воякой из трейлеров, а наложившим в штаны новобранцем. В обучении все очень удачно раскладывают по полочкам, но в реальной битве уроки забываются моментально. Вместо красивого выверенного сражения – хаос и бестолковый стук по кнопкам геймпада. Исход первых стычек гарантированно печален: механика не прощает поверхностного отношения. Первые матчи проходят в абсолютном непонимании, как же в For Honor правильно играть и почему ты вдруг перестал быть лучшим воином на свете.

Просветление наступает позже. В десятый раз сойдясь с бойцом из вражеской команды, наконец усмиряешь панику и начинаешь сосредоточиваться. Вот уже удалось отразить целую серию ударов. А вот ты и сам смог серьезно ранить соперника.

Первая победа в дуэли.

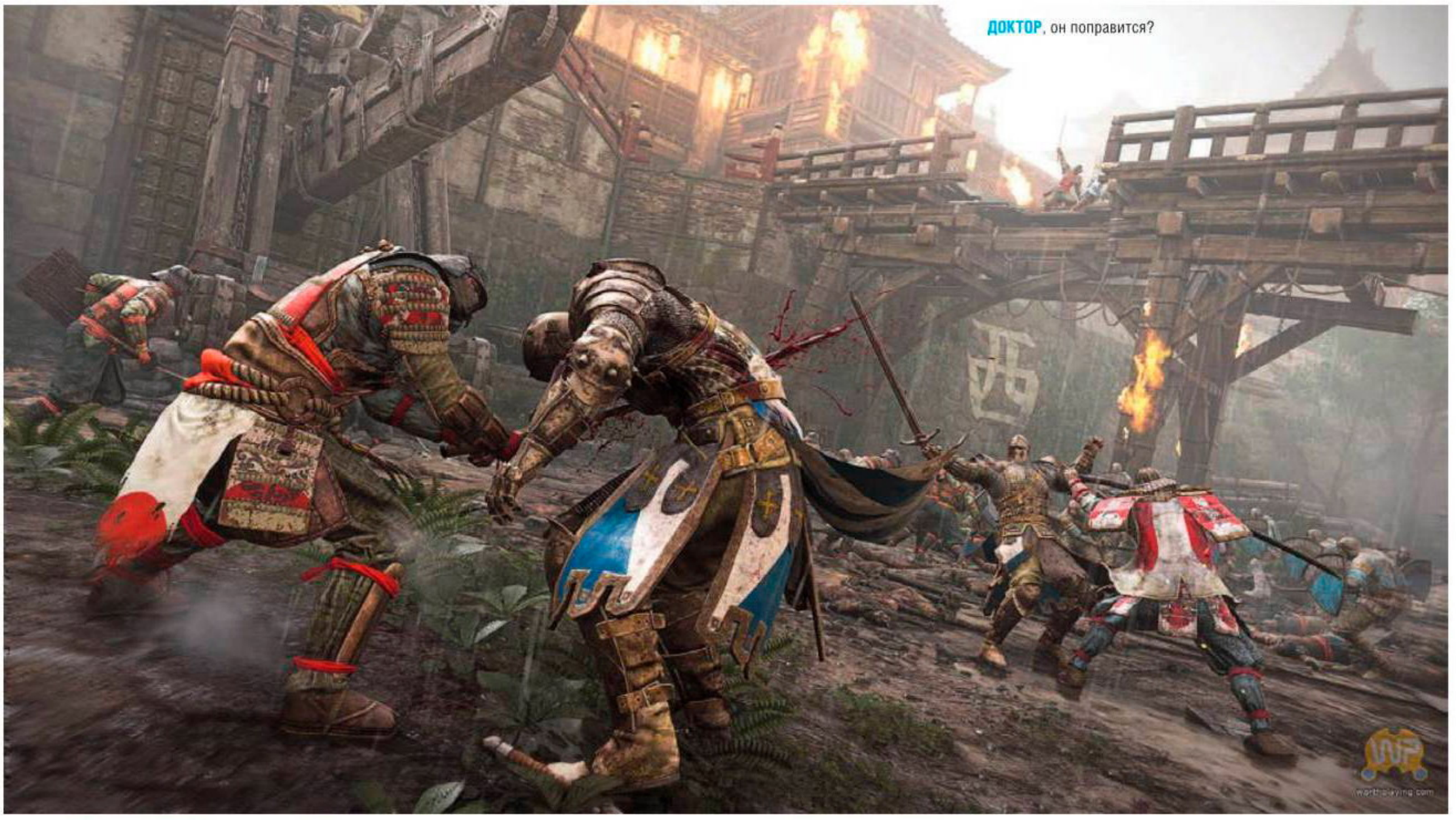
Первая захваченная точка.

Первый выигранный матч и первый действительно мощный адреналиновый выплеск! Ты наконец-то становишься воином.

For Honor – не про одну лишь скорость реакции. Победа здесь складывается из огромного количества элементов, потому и вкус ее так сладок, а распробовать игру так непросто. Как **Dark Souls** или **Furi**.

Топор катане не товарищ

Порог вхождения заметно увеличился со времен первых показов – ведь и геймплей многократно усложнился. Фундаментальный принцип «камень, ножницы, бумага» был усложнен не только тонной нюансов, о которых мы писали после E3, но и системой классов. У каждой фракции, будь то рыцари, викинги или самураи, есть четыре подкласса, и каждый заточен под свой стиль игры – защитный, атакующий, сбалансированный или смешанный. Специализации подразумевают собственные наборы умений, а ведь есть еще прокачка, кастомизация оружия и крафт.



Во что это может вылиться на практике? Почти каждый оппонент, с которым вы скрестите мечи, будет уникальным. По крайней мере, ради этого все сложности и затевались. Задача на один раунд – раскусить тактику вражеских бойцов и грамотно выстроить собственную оборону.

Удивительное дело: хотя For Honor не стесняется вытирать об игрока ноги, она невероятно затягивает. Я костерил все на свете, размахивал руками, ругался на несправедливость поединков, но исправно жал на кнопку «начать следующий матч». И делал это с удовольствием. Потому что на самом деле баланс сейчас видится вполне честным, а тонкости механики схватываются чуть ли не на подсознательном уровне – как в той же **Overwatch**.

А какие здесь генерируются пленительные моменты! Чего только стоит медленный проход из стороны в сторону перед оппонентом за несколько секунд до первого взмаха катаной! Как ловко рыцарь хватает меч второй рукой, чтобы отсечь голову уже ослабленному противнику! Как сочно и жестоко выглядят добивания!

А еще For Honor кажется очень масштабной. Уже заявлены одиночная кампания, кооператив (по интернету и офлайновый) и как минимум пять многопользовательских соревновательных режимов. Потенциал для залипания на месяцы у игры имеется.

■ ■ ■

В феврале у **Ubisoft** выходит уникальная для компании игра – беспощадная к игроку, комплексная, с яркой механикой и без открытого мира. Смело? Несомненно. Насколько затея будет успешной? Уже на второй день выставки на стенде проекта висело порядка пяти наград от разных изданий. Называть For Honor откровением пока еще рановато, но заявить о себе она уже успела.

Опробовать игру можно будет в сентябре, когда начнется альфа-тестирование. ■

ЧЕТВЕРКИ КЛАССОВ
для каждой из фракций

ПО НАБЛЮДЕНИЯМ,
сильные атаки проводятся, как правило, из верхней стойки. Наверное, это нечто инстинктивное

WAR THUNDER: РЫЦАРИ МОРЯ

КРОВНАЯ ВОЙНА С НЕДОСТОВЕРНОСТЬЮ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

НЕБОЛЬШИЕ,
юркие и смертоносные – такими будут корабли в War Thunder

На gamescom матерый шотландец Кит Донахи, международный комьюнити-менеджер Gaijin, начинает рассказ о дополнении «Рыцари моря» издалека.

«Я люблю запустить **Microsoft Flight Simulator** и в реальном времени лететь из лондонского Хитроу в, скажем, Кёльн. Меня не волнует, что это долго и нудно. Мне это нравится. Но в то же время я понимаю, что я исключение. Большинство игроков от такого заскучает».

Донахи играл во все мыслимые (и немыслимые) симуляторы (и не совсем симуляторы) морского боя, поэтому ему было что рассказать. В своей истории о кораблях, которые скоро появятся в **War Thunder**, он привел тысячу примеров того, как делать не надо.

Слушать его было подозрительно любопытно.

«Вот, например, **Battlestations: Midway**. Прекрасная, прекрасная игра... но в ней были карты четыре на четыре километра. Если что, реальные корабельные битвы Второй мировой длились от нескольких часов до нескольких дней. Один из самых быстрых боев в истории прошел за два часа, закончился после одного удачного попадания с расстояния в пятнадцать километров – и то до этого они еще несколько часов выруливали на позиции для стрельбы.

Ах да, вы же в курсе, что военные корабли обычно выходят на прямую видимость только когда нужно кого-то добить?..»

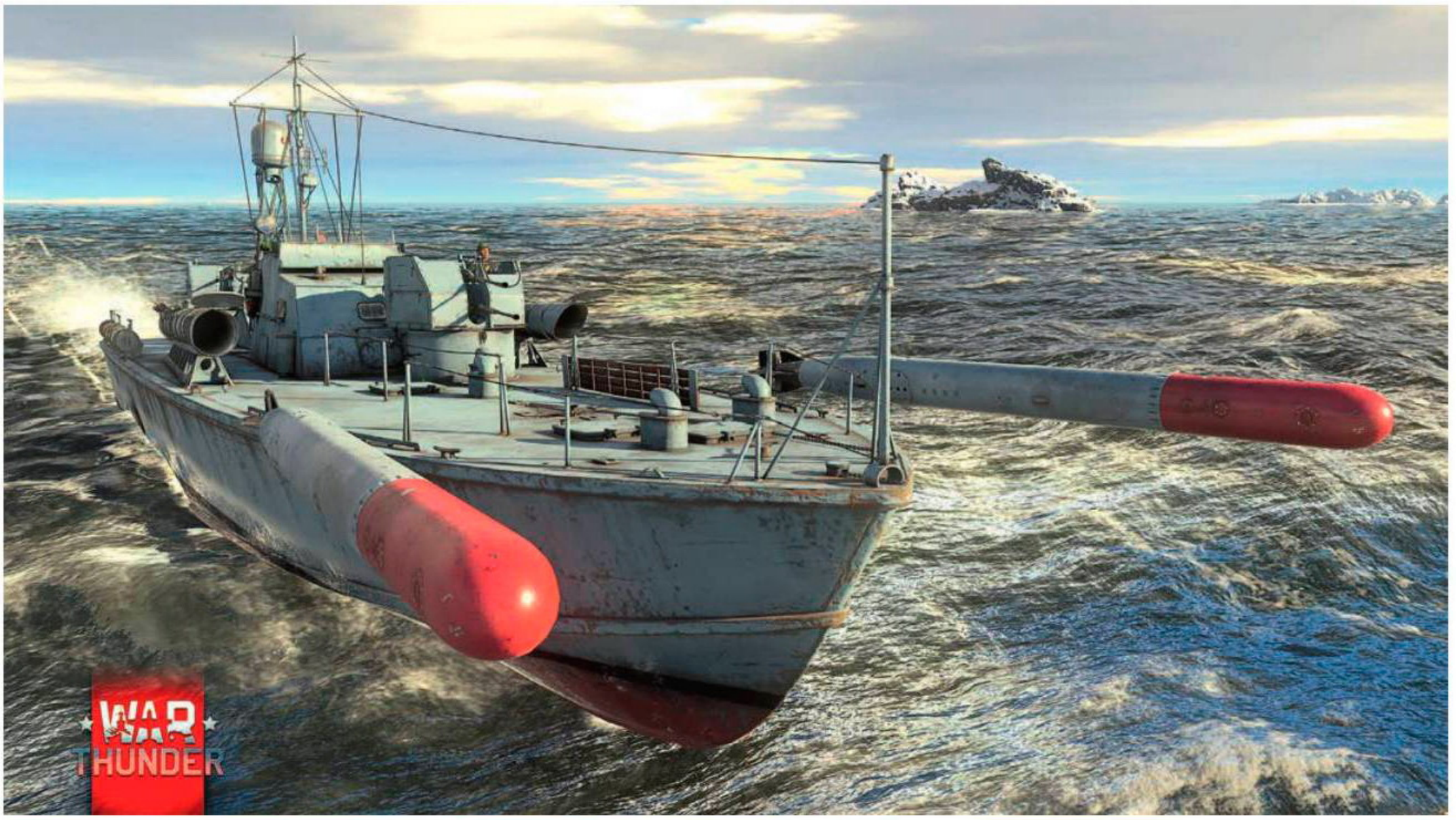
Морской бой и фактор времени

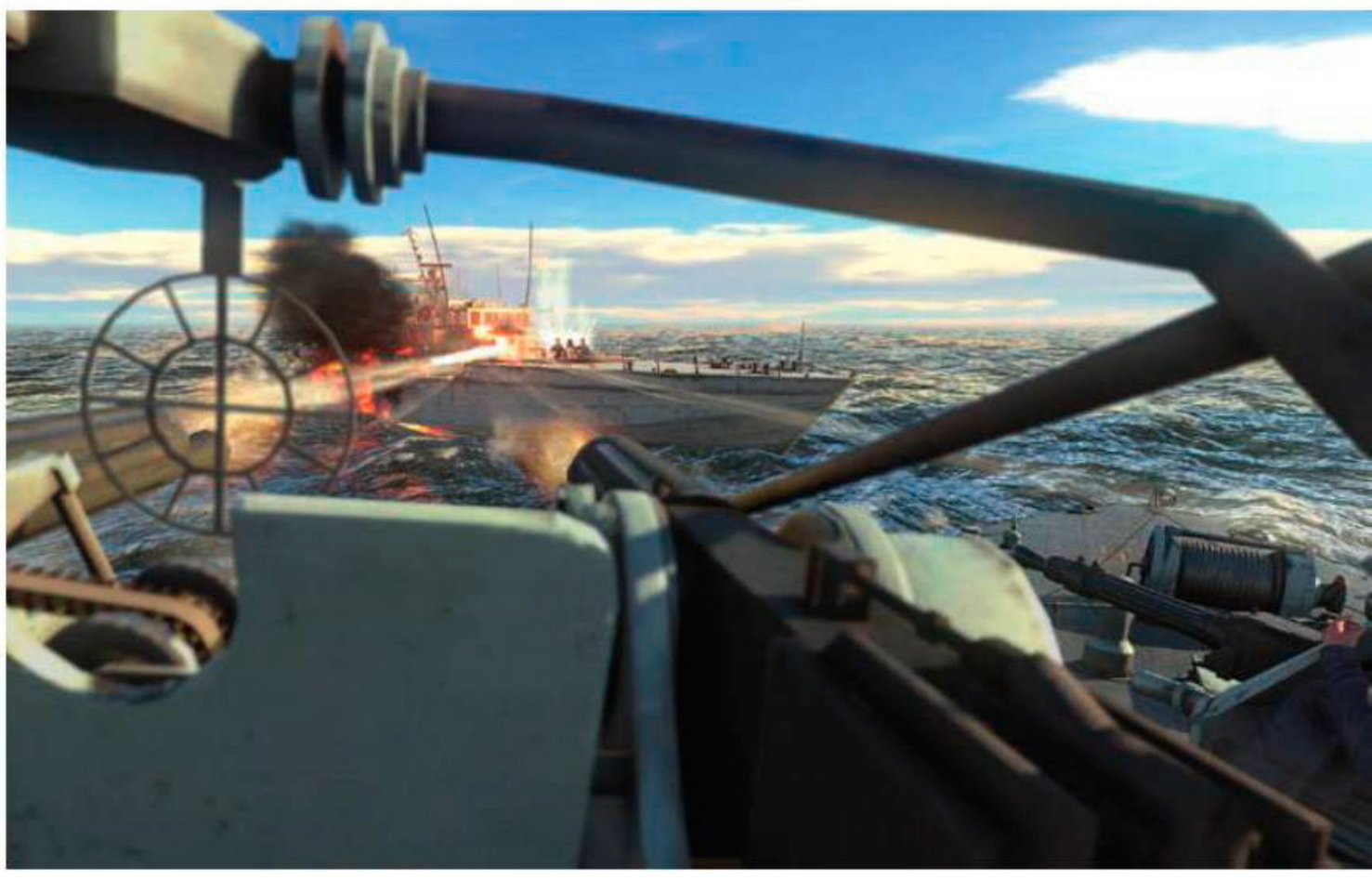
Понятно, к чему Донахи все это время вел.

«**World of Warships** по-своему хороша, – говорит он. – Но там сильно сжимают фактор времени, чтобы матчи не затягивались: огромные линкоры или, скажем, авианосцы в WoWs плавают в пять раз быстрее, чем в реальности.

А теперь подумайте: у нас в War Thunder корабли могут встретиться в одной партии с самолетами (как и танки с самолетами – возможность столкнуть в одном бою разные виды техники Gaijin используют прилежнейше). Представьте себе ускоренный для игры корабль, движущийся со скоростью двести километров в час, чтобы выйти на позицию. И над ним – самолет, летящий с обычной скоростью в двести пятьдесят километров час. Так игра работать точно не будет, придется ускорять и самолеты тоже, и в итоге вся игра сломается.

Ну а если корабль будет двигаться с обычной скоростью, представьте, как это обидно, когда вы будете три





часа выходить на позицию для стрельбы, чтобы на вас удачно уронили одну бомбу, заставив брать новый корабль и снова три часа заходить на позицию. Я-то, повторюсь, не против, я такое люблю. Но большинство игроков на такое не согласится».

В итоге проблему Gaijin решают радикально: в игре просто не будет больших судов. Будут маленькие юркие посудины типа торпедных катеров, патрульных и штурмовых кораблей. Более крупные образцы техники могут появиться в качестве, например, целей для сопровождения. Лично взять под контроль корабли тяжелее эсминцев разрешат в некоторых режимах, но только если грядущее ЗБТ покажет, что в этом есть смысл. Стартует тест позже в этом году.

Очков здоровья в War Thunder не было ни на земле, ни в воздухе, не будет их и в море – на корабли тоже распространяется сложная зональная система повреждений. В механике игры появилось новое понятие – плавучесть. Если кораблю пробивают корпус ниже ватерлинии, он начинает протекать, и, если бортовые насосы не справляются, рано или поздно судно уйдет на дно. С пожаром всё похоже: если на танке гореть особо нечему, то на лодках огонь гуляет как хочет, перекидываясь с одной системы на другую. Разрушаются корабли красиво и всегда по-разному.

На старте дополнения обещают в общей сложности тридцать кораблей, среди которых судна всех пяти основных наций. В будущем Gaijin намеревается по максимуму отобразить все театры военных действий: Средиземное море, Тихий и Атлантический океаны, Северное море и так далее. В ЗБТ будет доступно несколько карт – часть в открытых водах, часть – в прибрежных, с большими и малыми участками суши, между которыми удобно устраивать засады.

И в большинстве случаев к корабельным боям подключается авиация. Рассказывая обо всем этом, Донахи много рассуждает о сценариях, которые можно разыграть. Когда я спрашиваю, как насчет кораблей и танков в одной партии, Донахи приводит в пример Вьетнам, где стреляли с воды по джунглям: может быть, однажды и до такого доберемся.

Открытое тестирование корабельных боев начнется в 2017 году. ■

ПОДБИТЫЕ КОРАБЛИ будут гореть, постепенно теряя плавучесть. Пробоины ниже ватерлинии не так опасны, но рано или поздно тоже отправляют судно на встречу с Посейдном

КОМУ ЕЩЕ «ВЕДЬМАКА»?

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ GWENT: THE WITCHER CARD GAME

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ЖАНР Карточная игра
ИЗДАТЕЛЬ CD Projekt
РАЗРАБОТЧИК CD Projekt RED
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА Неизвестна

Gwent: The Witcher Card Game – отдельный проект на основе мини-игры из «Ведьмака 3» – первым делом потрясает основательностью. Это совсем не то, чего ждешь, когда слышишь про «карточную игру по мотивам»: CD Projekt RED делают нечто большее. И я понимаю это, когда пиарщик Роберт Малиновский, объяснив правила, запускает коротенький отрывок сюжетной кампании.

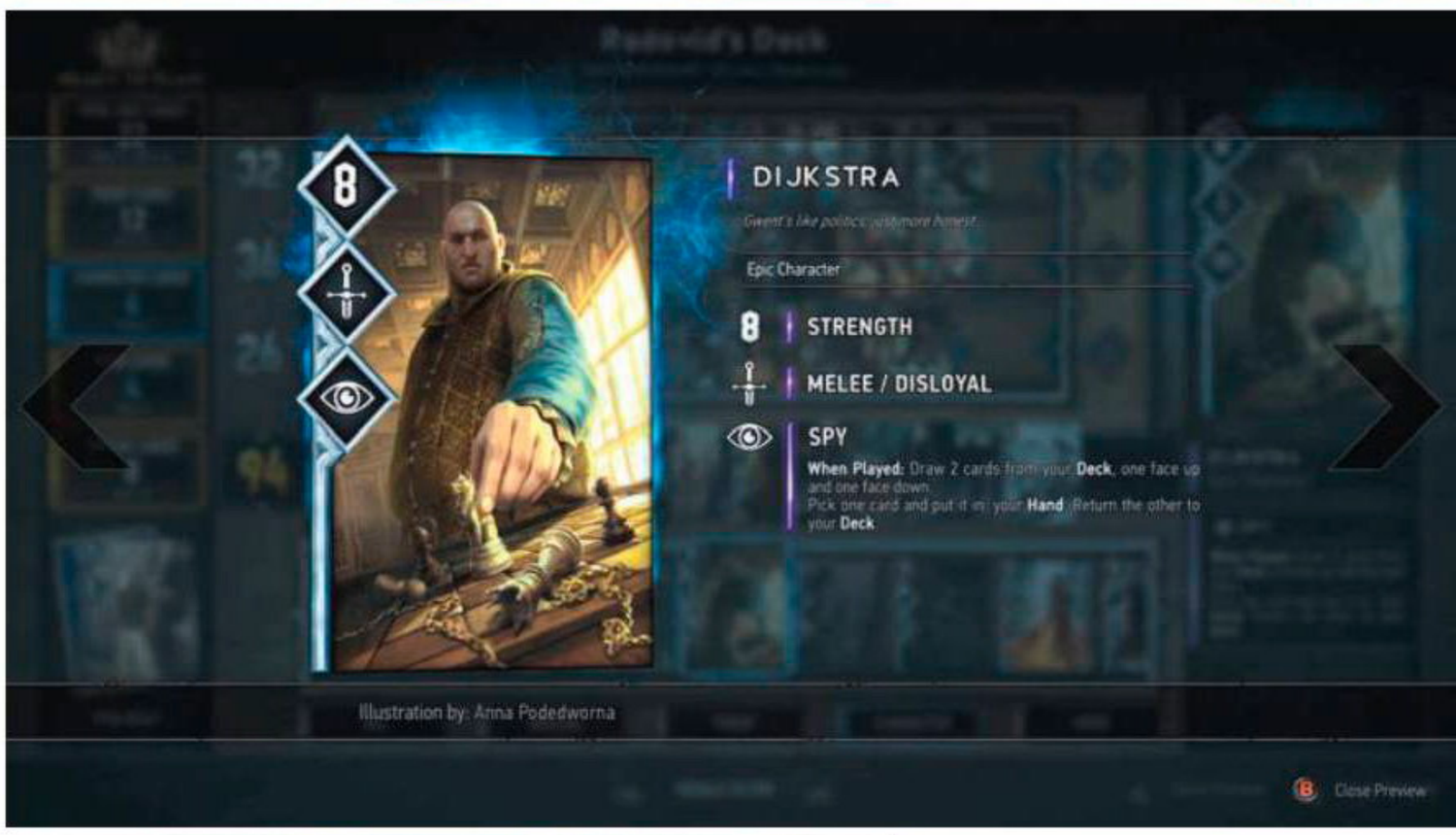
Слышу «кампания в карточной игре» – представляю набор карточных пазлов, как в приключениях **Hearthstone** или одиночных режимах **Duels of the Planeswalkers**... но вместо этого на экране между крошечных деревьев начинает угрюмо топать игрушечный Геральт. Он не только ввязывается в карточные дуэли – он еще и исследует округу, вступает в беседы, внешне вызывающие в памяти японские визуальные новеллы, натыкается на небольшие текстовые квесты. Ну и по старой памяти решает проблемы с далеко идущими последствиями.

Короче говоря, это опять ролевой «Ведьмак». Только маленький.

Так какой такой выбор в кампании?

В небольших кампаниях «Гвинта» (относительно небольших – на одну должно уходить порядка десяти часов)

ЛЮБАЯ КАРТА
в сюжетной кампании – это то, что можно найти, или тот, кого можно встретить. Например, карту «Казнь» (Scorch) вам дадут, когда вы отыщете в руинах эльфийскую бомбу



КОГДА ВЫ РАЗЫГРЫВАЕТЕ
персонажей-шпионов, они переходят на сторону противника, но взамен дают вам карты. Раньше они были страшной «имбой», но теперь их пыл стараются поумерить

CD Projekt RED твердо намерены сохранить то, что делает «Ведьмака» – «Ведьмаком». Вот, например, простая ситуация: Геральт проходит мимо древних развалин, и встает вопрос: спуститься в них или пойти дальше? И то и другое – вполне равноценный выбор, потому что даже бездействие может привести к «непроисшествию» чего-то важного, и это, в свою очередь, повлечет за собой что-то еще.

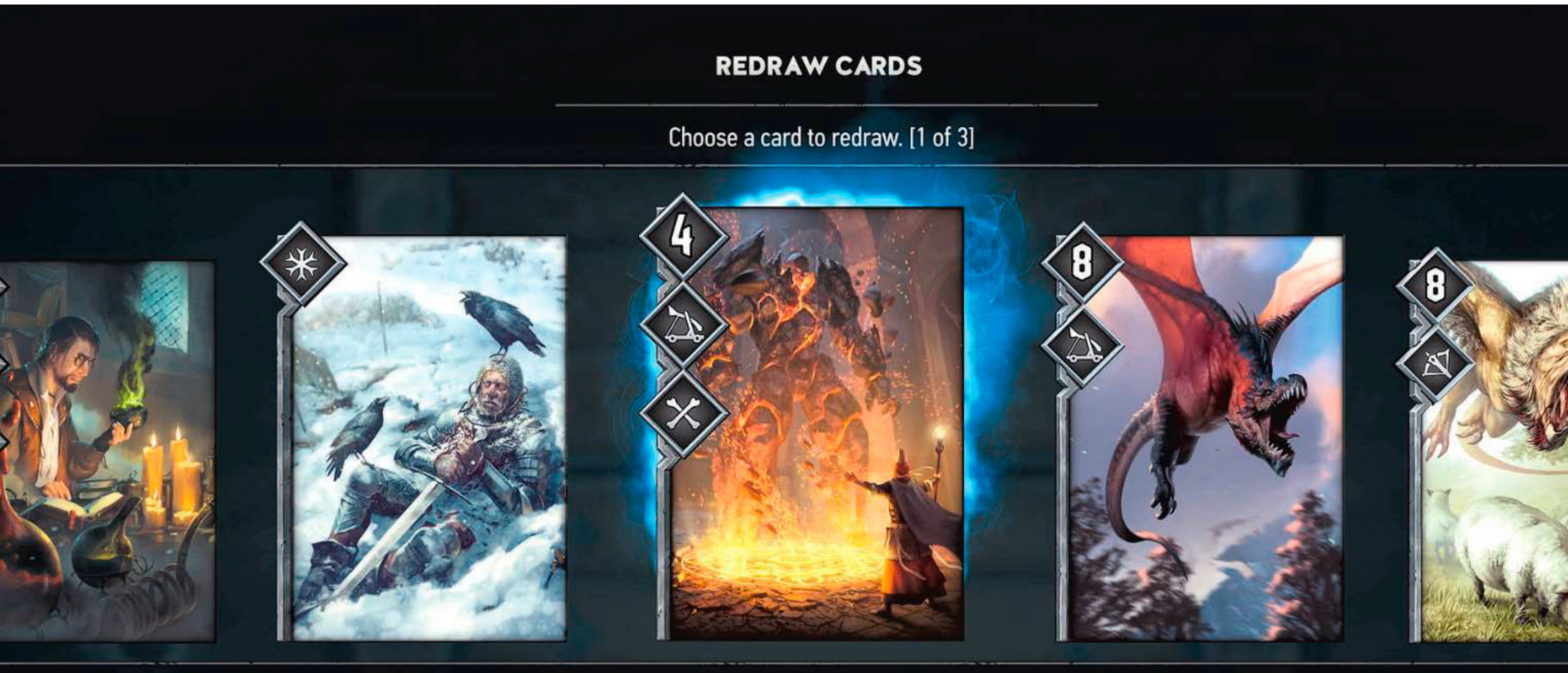
Как пример истории, на которую ориентируются разработчики, Малиновский приводит арку Кровавого барона из «Дикой Охоты» – там не было ни однозначно плохих, ни однозначно хороших исходов, но все они оседали на душе одинаково тяжелым грузом.

Зачем нужна еще одна карточная игра?

Как говорят разработчики, многие истории из мира «Ведьмака» еще не рассказаны, и, похоже, им это не дает покоя. Но тут появляется Gwent. Хороший повод.

...который, согласно легенде, подвернулся сам собой. Если вы помните, гвинтом называлась мини-игра из третьей части, которую сделали просто потому, что разработчикам хотелось добавить в игру какое-то милое дополнительное развлечение. Тогда там не было ни баланса, ни особой глубины; как говорит Малиновский: «Для нас гвинт был мини-игрой – и всё!» И если уж на то пошло, там вообще был классический рау-

У ВСЕХ ФРАКЦИЙ
(наборов карт, из которых собираются колоды) по несколько героев, и у каждого есть своя способность, которую можно использовать в партии. А еще они комментируют происходящее: кто-то, скажем, может негодовать, когда на поле опускается туман



НА ЗАПУСКЕ

будут доступны четыре фракции: Северные королевства, скоя'таэли, Скеллиге и монстры. Нильфгаард (и, в перспективе, другие наборы) добавят позже – их стиль игры во многом опирался на шпионов, а с их балансированием еще предстоит немало поработать

to-win, в котором ведьмак покупал преимущество за кроны. Тот гвинт строился так, чтобы игрок нажимал на кнопки, в ответ что-то происходило и взрывалось, и оттого становилось приятно, не более.

«А потом нам стали писать. Люди присылали горы писем и обращений в Facebook и Twitter – хочу, мол, поиграть в гвинт не с NPC, а с друзьями. Кто-то выдирал из игры ресурсы и распечатывал свои колоды. Один тип вообще вручную вырезал из дерева массивный такой стол для гвинта. Мы были в шоке. А потом стали думать – в самом деле, есть ли смысл выпускать гвинт отдельно? Рынок переполнен, в конце концов, и вряд ли ему нужна еще одна карточная игра.

А затем разработчики успокоились и постарались выделить, что в гвинте особенного. В итоге осталось три столпа. Во-первых, формат партии: быстрые раунды, игра до трех побед. Во-вторых, отсутствие маны и вообще каких-либо ресурсов, помимо собственно карт. В-третьих, большое пространство для блефа и – Малиновский за отсутствием более подходящего слова выбирает эвфемизм из «Звездного крейсера «Галактика» – майндфраков, когда противник думает, что победа уже у него в руках, но не тут-то было».

В то же время многие вещи, не особо смущавшие в мини-игре, в серьезном соревновательном окружении попросту не заработают. Поэтому, взяв за основу тот же костяк, игру стали делать, по большому счету, с нуля.

Как играют в гвинт?

В общих чертах – как и раньше. Вы собираете колоду перед матчем, находите оппонента, получаете набор случайных карт из вашей колоды. Три из них можно заменить, дальше начинается партия. Вы и противник по очереди выкладываете на стол по карте, ваша задача – сделать так, чтобы суммарная сила ваших карт была выше, чем у вражеских. В общих чертах все очень просто.

Дальше начинаются тонкости.

Маной, напомню, вы не ограничены и можете выкладывать все, что есть у вас на руках. Но совсем наобум это не делается. Во-первых, карты образуют друг с другом синергии: например, несколько единиц гребаной пехтуры, выстроенных в один ряд, сделают друг друга ощутимо сильнее. Во-вторых, выложенная карта к вам уже не вернется (за редкими исключениями), и в следующий раунд вы пойдете с тем, что осталось, поэтому в идеале вы должны выжимать из своей руки максимум, тратя на это как можно меньше карт.

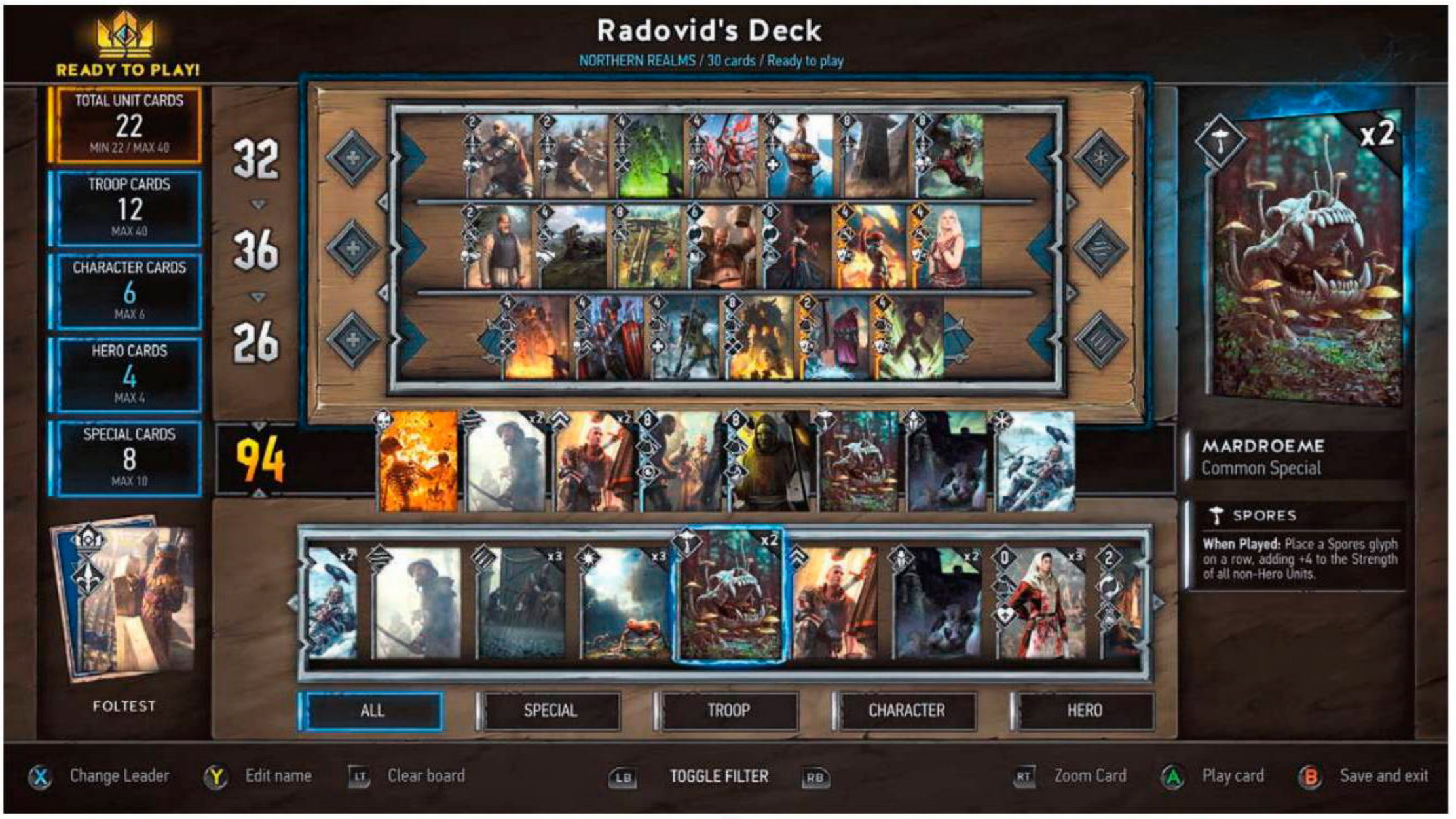
Раунд заканчивается, когда оба игрока решат, что они выложили все, что хотели, и нажмут на кнопку «пас». И вот вовремя спасовать – самое сложное. Часто бывает разумнее проиграть один раунд, чтобы ко всем следующим не остаться с пустыми руками. Лишь бы увидеть момент, когда так оно и есть.

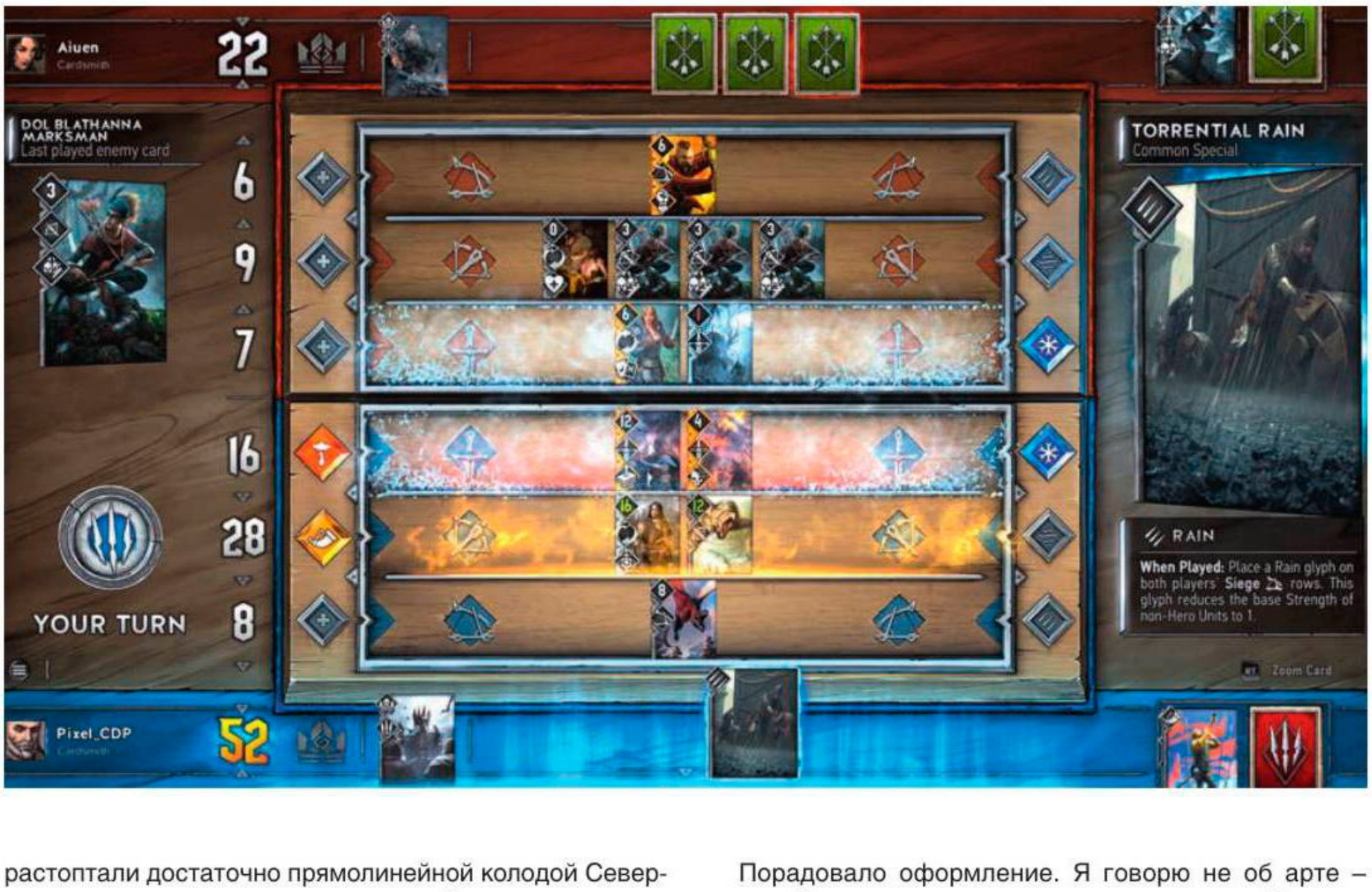
И как оно? Хорошо?

Пока ограничусь одним словом: любопытно.

Я успел сыграть всего две партии, используя одну из собранных разработчиками колод. Она была основана на фракции северян со Скеллиге. Они умеют возвращать на поле карты, отработанные в прошлых раундах, – то есть, грубо говоря, поднимать павших. По идее, это должно помочь вашей колоде обрести второе дыхание после растраты всех ресурсов.

Но увы, для первых партий это был не лучший выбор – для манипуляций с кладбищем явно нужно хорошее понимание нового баланса. В первый раз меня





«ЛЕГЕНДАРНЫХ» КАРТ В ИГРЕ НЕТ, зато есть особые версии обычных. Вместо обычных картинок на них анимированные модели, которые можно рассмотреть под разными углами

ИГРОВОЕ ПОЛЕ. Разные карты выкладываются на разные ряды. Находясь вблизи, они могут давать друг другу бонусы, но точно так же целый ряд можно вывести из строя одним погодным эффектом. Правда, погода задевает обе стороны

растоптали достаточно прямолинейной колодой Северных королевств, пока я пытался разобраться с картами. Во второй против меня были монстры – эта фракция вместо штрафов от карт с погодными эффектами получает бонусы. В итоге одной удачно разыгранной заморозкой оппонент разом вырубил всех моих берсерков и усилил своих уродцев.

Проигрывать оказалось больно, но было ли это проблемой баланса – судить рано. Главное, что просто закидать оппонента мощными картами теперь точно не получается. Грамотно выстроенная синергия побьет любую атаку в лоб, и те же сравнительно дешевые воины Скеллиге могут стать значительно сильнее дорогих именованных героев, если найти способ вернуть их с кладбища.

Порадовало оформление. Я говорю не об арте – и так было видно, что там все хорошо. Я говорю о наглядности. Учитывая темп игры (ходы здесь делаются очень быстро), уследить за происходящим в первый раз могло быть очень трудно, однако особых проблем я не испытал и многие эффекты считывал на лету. Что-то точно можно было сделать лучше (некоторые описания карт довольно громоздки, расшифровку иконок на карточках внутри партии почему-то не дают), но времени еще достаточно, чтобы довести все до ума. Иначе зря я, что ли, катал ту стену текста, когда после демки нас попросили написать, что понравилось, а что нет?

В общем, закрытый бета-тест Gwent начнется двадцать пятого октября на PC и Xbox One. Ждем. ■

DESTINY: RISE OF IRON

Я СОСКУЧИЛСЯ ПО СТАРОЙ РОССИИ

ЯН КУЗОВЛЕВ

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Activision
РАЗРАБОТЧИК Bungie
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА
20 сентября 2016

Ваша любимая игра про отважных мужчин и женщин в разноцветных скафандрах скоро получит продолжение. На этот раз мы будем драться не с одержимыми инопланетянами из The Taken King, а с зараженными технопришельцами. Где-то в Старой России, рядом с космодромом, космическая кочевая раса высвободила разумный нановирус и слилась с ним в едином порыве – примерно об этом все и будет в **Rise of Iron**.

Как там с сюжетом?

Основная претензия недовольной аудитории в отношении **Destiny** – нет истории, а если и есть, то фрагментарная и как в Dark Souls. В этом плане у Rise of Iron все хорошо: после выхода прошлого масштабного дополнения в игре поменяли манеру повествования, сделав ее более привычной. О внимании к мелочам никто не забыл, но акцент сместился на связную историю, озвученную через живые диалоги.

Теперь нам расскажут о железных лордах, про которых вы наверняка слышали во время известного состязания «Айрон Баннер». Именно эти смельчаки стоически защищали человечество до основной волны стражей и сложили головы в войне с разумной техночумой СИВА. Из лордов выжили только двое, а «Баннер» считается турниром во славу павших героев.

В Rise of Iron получается так, что все старания железных лордов оказываются напрасными: сплайсеры из дома дьяволов (пришельцы, вживившие в себя механические части) проломили стену в Старой России и в недрах какого-то бункера обнаружили запечатанную СИВУ, после чего пошли, довольные и аугментированные, делиться радостью с другими космическими кочевниками.

Стражам не привыкать уничтожать вселенское зло, так что почему бы не замуровать техновирус во второй раз? Я как раз побывал на презентации проекта в Кёльне и успел немного поукрощать захватчиков в новом страйке.

Что за новый страйк?

Страйк (аналог групповых подземелий-инстансов из World of Warcraft) The Wretched Eye у нас получилось пройти во время прямой трансляции с gamescom. Ситуация такая: где-то в глубинах русского бункера «Триглав» засел злобный техножрец. Компанию ему составляет здоровенный огр. Такие обычно, не церемонясь, выжигают стражей лучом из глаза, но огр в «Триглаве»

НЫНЕШНЯЯ DESTINY
намного удобнее и дружелюбнее той игры, которую мы видели на старте

особенный. Техножрец вырвал у него глаз и пристроил к пушке.

Начинается страйк нестандартно: нас встречает засада с новым типом ловушек, которые обездвиживают игрока (detain). Капканы нужно либо разбивать издалека с помощью оружия, либо ломать руками, если в них попался.

В процессе страйка стражи разбивают зараженные техновирусом узлы и добираются до того самого бункера «Триглав», в котором есть несколько ракетных шахт. Здесь начинается самое интересное: шахты на страйке каждый раз открываются в произвольном порядке, а некоторые элементы во время прохождения становятся непредсказуемыми. Так, в двух прохождениях из трех в одном тесном коридоре из стен вылезли пушки и чуть не уничтожили всю команду.

Похожая вариативность была и в The Taken King, когда на страйке Cerberus Vae III можно было столкнуться либо со здоровенным танком, либо с одержимыми.

Сама механика битвы с боссом из The Wretched Eye нехитрая, перенос сферы и прятки из Echo Chamber были намного напряженнее. Против нас выступает техножрец Ковик, поведением чем-то напоминающий своего родственника Аксора с Венеры. Он тоже открывает шквальный огонь и телепортируется в случае опасности. Все слабости актуальны – стрельбой из снайперской винтовки его можно дезориентировать.

Бой проходит на просторной локации. Есть колонны, за которыми можно прятаться от огня, но нельзя спрятаться от слепого огра – он постоянно гоняется за одним из стражей. Тактика простая: двое разбирают босса, третий периодически отвлекает гиганта и тоже постреливает в Ковика. Время от времени на арену выходят рядовые враги, но не в таком серьезном составе, как на страйке Winter's Run.

Поначалу огра отвлекать несложно, но чем хуже становится Ковику, тем быстрее огр сатанеет, а к концу страйка он уже бегом сносит все на своем пути и каждым ударом отбрасывает персонажей. Хочешь поднять товарища – гигант обязательно испортит тебе всю малину и, возможно, убьет.

Мне все еще не хватает контента

В начале страйка почти никто не мешал развернуться и отправиться исследовать новую локацию. Земли за стеной называются Plaguelands и больше всего напоминают мир «Безумного Макса», только вокруг снег вместо песка и где-то из земли бьет магма. Долго гулять по новым землям не разрешили, но здорово, что

GAMESCOM

СУРОВЫЙ КЛИМАТ
вовсе не исключает жарких схваток

РАЗРАБОТЧИКИ
обещают настраиваемые PvP-матчи. Очень удобно для закрытия ежедневных квестов

нам выдали еще один кусочек Старой России, с проржавевшими остовами кораблей на горизонте и обветшалыми бункерами.

Еще в Rise of Iron переделают уровни The Devil's Lair и The Summoning Pits. В частности, мы снова повстречаем Сепикса Прайма, которому надоело умирать, поэтому он переродился в Совершенного Сепикса (Sepiks Perfected) и будет красным глазом испепелять всех недовольных. Сами по себе новые противники-сплайсеры не сильно отличаются от оригинальных фолленов. Рядовые дрэги быстрее стреляют, и почти у всех сплайсеров оружие наносит солнечный урон.

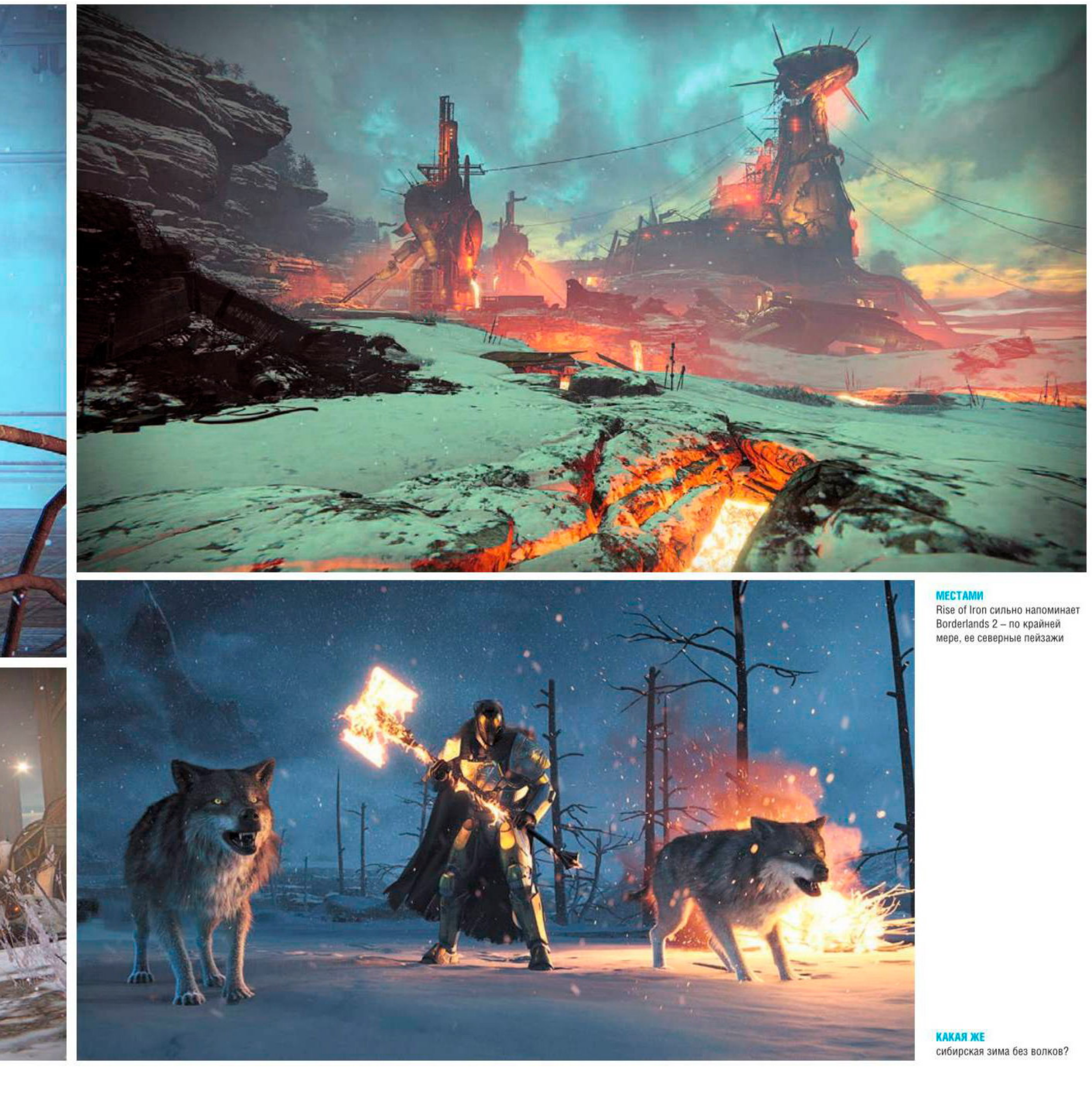
Вдобавок в Rise of Iron появится новая безопасная зона. Ее, по сюжету, придется отвоевать у захватчиков. Состязание «Айрон Баннер» как раз переедет туда.

Из точечных изменений: показатель среднего уровня экипировки повысят до 385, а предметы из рейда на высокой сложности добьют уровень до 400.

О новом рейде Wrath of the Machine пока толком не рассказывали, но пройти его можно будет 23 сентября – через три дня после выхода дополнения. Ведущий дизайнер Гэвин Ирби заявил, что в новом рейде акцент будет делаться на уровень игрока, а не на сложные механики, как в предыдущем – King's Fall.

В экипировке появятся артефакты. С их помощью можно бегать без передышки, переманивать врагов на свою сторону, променять суперспособность на дополнительные гранаты и бонус к характеристикам – некоторые штуки не слишком сильно меняют геймплей, но могут перевернуть игру для серьезных стражей.

Наконец-то добавят настраиваемые PvP-матчи – в настройках можно задавать некоторые правила игры, указывать, будет ли учитываться уровень экипировки у персонажа. Тонкой настройки (вроде времени до падения зеленых и фиолетовых боеприпасов) не будет. В таких матчах вам никогда не упадут редкие



МЕСТАМИ
Rise of Iron сильно напоминает Borderlands 2 – по крайней мере, ее северные пейзажи

КАКАЯ ЖЕ
сибирская зима без волков?

или экзотические энграммы, зато можно прокачать экипировку и закрыть ежедневные квесты.

Я играл в Destiny давно / я не играл в Destiny и хочу начать

Ранних игроков в Destiny по-своему жаль – эти чудаки проводили бессонные ночи за фармом, пытались спихнуть рейдового босса Атеона в пропасть (а если не получалось, хроноробот Атеон их отправлял куда-то вне времени и пространства). Потом снаряжали стража с клинком убивать принца Кроту в рейде Crota's End.

Постепенно, сквозь боль и страдание, Destiny стала совсем другой игрой – примерно как **Diablo 3** на старте отличается от актуальной версии. Гринд делали все менее и менее суровым, с последним патчем прокачка экипировки стала удобной и прямолинейной, а игроки смогли сосредоточиться на игре и нормальном цикле, при котором что-то полезное персонажу выпадает не только по праздникам.

В этом плане новым игрокам можно позавидовать, хотя первый год после релиза Destiny и старания выбить недосягаемые стволы и броню были по-своему веселыми. С Rise of Iron и многочисленными патчами проект превратился в нечто совершенно иное.

Во всяком случае, если вы еще не угорели по Старой России, космодромам и РФБА, самое время начать. Это я вам говорю как игрок, прошедший все стадии отрицания Destiny. ■

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СЕМЬЮ

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

ИЛОНА ШВЕЦ

ЖАНР Survival horror
ИЗДАТЕЛЬ Capcom
РАЗРАБОТЧИК Capcom
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 24 января 2017

В последние годы Resident Evil планомерно превращалась в шутер про взрывы, кишки и кооператив. Полгода назад никто уже и не ждал, что серия когда-нибудь вернется к истокам – хоррору. Но существование **Resident Evil 7**, от которой так и веет духом **P.T.** и **Outlast**, доказывает, что есть в мире какая-то высшая справедливость.

Что нам показали

На gamescom была представлена новая играбельная демка под названием Lantern. Нам показали еще одну кассету, запечатлевшую побег девушки по имени Мия и преследующую ее Маргариту Бейкер. С последней мы уже знакомы – это та самая сумасшедшая дама из финала первой демки.

Само действо разворачивалось все в том же «доме с привидениями» в луизианском городке Далви. Но если в Beginning Hour мы пытались выбраться из запертого дома и с реальной опасностью почти не сталкивались, то здесь приходилось прятаться от старухи с фонарем, рыщущей по комнатам в поисках беглянки.

Как все это смотрелось и ощущалось? Вполне ожидаемо – как уже упомянутая Outlast, только с огромным бюджетом. Сочно и действительно жутко. Приходилось затаив дыхание следить за врагом, аккуратно переползать от укрытия к укрытию и молиться, чтобы бесноватая старуха не заглянула вот под ту балку... Сценам пафосного появления Криса Редфилда и компании в дверном проеме и с пушками наголо, привычным по последним частям серии, в такой игре места точно не найдется.

С другой стороны, если «пряточный» геймплей успел надоесть, а эта механика в последнее время в хоррорах довольно популярна, то и новый Resident Evil может впечатлить уже не так сильно. Хотя не стоит забывать и про главный козырь игры – поддержку PS VR.

Что мы разузнали

Но к одним только пряткам игра не сведется. Чтобы узнать, чего еще стоит ожидать от Resident Evil 7, мы пообщались с менеджером по связям с общественностью **Capcom** – Паулем Каутцем.

Перво-наперво Пауль (он, кстати, неплохо знает русский) заверил нас, что увиденные в демках персонажи

ИГРА
напоминает Outlast
с большим бюджетом
и поддержкой VR

ОРУЖИЯ
и боеприпасов будет постоянно
не хватать, так что прятаться
от опасности придется
частенько

в финальной игре тоже появятся, но будут играть второстепенные роли. Первая скрипка – за героями, которых нам еще не показывали. Ключевые лица предыдущих частей тоже будут, но за кадром. Похоже, что седьмая часть, несмотря на обновленный сеттинг, все-таки продолжит героически нести бремя мифологии основной серии.

Оружия, по словам Пауля, будет катастрофически мало: нам снова придется дорожить каждым патроном и не нарываться лишний раз на драку. Частенько единственной выигрышной тактикой для игрока будет поиск укрытия.

Вернутся в игру и пазлы во множестве – от простейших, вроде «введи код, написанный на бумажке, любовно оставленной охранником в соседней комнате», до более изысканных. Одну головоломку нам продемонстрировали в демке: требовалось совместить тень от реального предмета (фигурки паука) с тенью на стене, чтобы открыть тайный проход.

И, разумеется, мы не могли не спросить о той самой загадке с пальцем манекена. Пауль заверил, что в будущем нас ждет обновленная версия первой демки и что насчет этого таинственного пальца там кое-что прояснится. Заинтригованы!

■ ■ ■

Курс на экшеновую составляющую серия взяла еще в четвертой части, и до поры до времени это казалось неплохой идеей. Пока разработчики блюли меру. Потом франшиза просто потеряла собственное лицо и начали появляться все эти **Resident Evil 6** и **Operation Racoon City**.

Resident Evil 7 пытается все исправить, повторить формулу успеха оригинальных выпусков серии и вернуть доверие фанатов. Миссия благородная, а шансы на успех велики – ремастер самой первой части пару лет назад доказал, что игроки соскучились по сложным старомодным хоррорам.

Серия давно нуждается в шоковой терапии – за «реформы» браться поздно, нужно перевернуть все с ног на голову. Разработчики Resident Evil 7, похоже, готовы взять на себя ответственность за столь рискованный шаг. ■

А МОЙ МАРКУС СИСТЕМУ СЛОМАЛ!

ВОСЕМЬ ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ ВЫ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ О WATCH DOGS 2

ЗАХАР БОЧАРОВ

ЖАНР Приключенческий экшен
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Montreal
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 15 ноября 2016

За последние несколько месяцев «Игромании» довелось вдоволь насмотреться на **Watch Dogs 2** – игру охотно возят по всем мероприятиям и выставкам. Информации поступает так много, что в ней легко запутаться. Мы решили собрать в одном материале самые значимые факты о проекте – все, что вам следует знать накануне его релиза.

1. Новая ctOS куда страшнее предыдущей

В конце первой части Эйден Пирс сумел взломать всю систему ctOS, поэтому к разработке новой версии компания Blume подошла куда основательнее: ctOS разработана в Кремниевой долине, и ее влияние распространяется на миллионы взаимосвязанных устройств.

Если раньше операционная система управляла городскими делами, то теперь она контролирует всё. Корпорации, программы, приложения и устройства – это «интернет вещей», ее щупальца повсюду, все жители города находятся под присмотром «Большого Брата», знают они об этом или нет.

Соответственно, спалиться на взломе хакерам тоже куда проще: при малейшем подозрении тревога будет поднята на всех уровнях. К слову, главного героя – Маркуса – обвинили в преступлении, которого он не совершал, именно по наводке ctOS 2.0.

КОНФЛИКТ ХАКЕРОВ
и Системы стал глобальнее: вместо бунтаря-одиночки теперь крупная организация, а ctOS стала гораздо масштабнее

ХАКЕРЫ
все еще не чураются применения грубой физической силы

2. Ячейка DedSec в Сан-Франциско – лишь одна из многих

Чтобы дать отпор такой мощной системе, хакеры вынуждены работать сообща. Маркус и его друзья принадлежат к ячейке группировки в Сан-Франциско, но таких, как они, – тысячи, и они должны работать в команде. Watch Dogs 2 – история уже не про талантливого хакера-одиночку, а про желание группы людей вернуть свободу простым горожанам. Чтобы преуспеть, надо работать сообща, развивать хакерскую базу, набирать «фолловеров» в приложении DedSec, ресурсы которого можно потом перенаправить в прокачку.

3. Новый город вообще не похож на Чикаго

Если город в Иллинойсе был мрачным, дождливым и довольно однородным, то Сан-Франциско – его полная противоположность. Больше солнца, меньше бесцельно бредущих по улицам людей и стеклянных небоскребов – этот уголок Америки молодежный, летний и яркий. А еще в нем попросту больше разноо-

НАСТРОЕНИЕ
У Watch Dogs 2 более радостное, и в первую очередь это связано со сменой локации

В ИГРЕ
чувствуется внимание к мелочам. Посмотрите, сколько разных граффити встречается на стенах

бразия. Одних достопримечательностей уйма: знаменитый мост Золотые Ворота, Алькатрас, та же Кремниевая долина.

4. Систему паркура позаимствовали из Assassin's Creed

Эйден Пирс был удивительно неповоротлив, и передвижение по городу временами превращалось в настоящий ад, особенно если за игроком гнались копы. В Watch Dogs 2 наконец-то используется система паркура из последних Assassin's Creed – преодолевать большие расстояния, перемахивать через препятствия и забираться на здания теперь можно, просто зажав правый курок.

По ощущениям от демок, проблем с перемещением стало много меньше. Но не стоит ожидать от Маркуса той же ловкости, что и от ассасинов, – особо заковыристые или высокие препятствия ему будут не по силам.

5. Физику машин и мотоциклов ощутимо переделали

Очень много критики в отношении первой части было направлено в адрес управления транспортом, и разработчики уверяют, что в Watch Dogs 2 переделали его с нуля. Результаты видны: управлять и машинами, и мотоциклами стало легче, появилось больше отзывчивости, физика проработана солиднее.

А вот система столкновений все еще может нешуточно удивить – например, подкинуть главного героя в воздух метров на десять от столкновения с обычным столбом на небольшой скорости. Так что мы все еще немного переживаем по поводу того, что получится в итоге.

6. Графику не сделают хуже

Если от анонса **Watch Dogs** и до ее релиза прошло два года, за которые игра стала выглядеть значительно хуже, чем на первом показе, то с сиквелом расклад иной. Watch Dogs 2 показали за полгода до выхода, и это означает, что разработка уже подходит к концу и мы видим фактически итоговый результат. Картинка в игре симпатичная и чистая, без претензий на вау-эффект, но на достойном для открытого мира уровне.

Кстати, демка на E3 работала без серьезных проседаний на тридцати кадрах в секунду, а вот билд для gamescom временами не справлялся с обилием объектов на экране и подтормаживал. В обоих случаях игру показывали на PS4.

7. Мультиплеер интегрирован в однопользовательский опыт

Если платформа, на которой запущена Watch Dogs 2, подключена к интернету во время прохождения, то в вашем игровом мире будут время от времени появляться другие хакеры. С некоторыми из них можно совместно проходить побочные миссии, за другими мы будем охотиться ради большой награды, от третьих – скрываться. Но заходить в какой-то отдельный режим, чтобы узреть многопользовательскую грань Watch Dogs 2, не придется.

КВАДРОКОПТЕР
просто незаменимый инструмент в арсенале хакера

8. В игре не будет вейперов...

...но будут обычные сигареты. Разработчики говорят, что если напрячь воображение, то можно представить, что NPC курят электронки. Но мы-то знаем, что вейп дает более густой дым, на девяносто пять процентов безопаснее и не запрещен законом.

Упущение!

■ ■ ■

Watch Dogs 2 появится в продаже 15 ноября сразу на всех актуальных платформах. ■

FINAL FANTASY XV

СНОВА СДЕЛАТЬ FINAL FANTASY ВЕЛИКОЙ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ Square Enix
РАЗРАБОТЧИК Square Enix
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 29 ноября 2016

Снова сделать **Final Fantasy** великой – примерно так можно сформулировать миссию директора разработки **Final Fantasy XV** Хадзимэ Табаты. Японские ролевые игры всегда были на пике прогресса... вплоть до эпохи PS2, когда из передового консольного жанра они почти разом выродились в нишевое нечто для отаку. Пора возвращаться.

Хадзимэ Табата контролирует всё. Определяет, куда пойдет история. Решает, какие продукты по вселенной Final Fantasy XV нужны, чтобы раскрыть ее как можно полнее (отсюда фильм Kingsglaive, аниме-сериал Brotherhood и все прочее). За ним последнее слово во всех вопросах.

На Табате огромная ответственность. Он уже перенес выход игры на два месяца – как сам говорит, чтобы довести ее до ума и не морочить людям головы патчами в день релиза. С позиции разработчиков Final Fantasy XV обязана стать лучшей, определяющей частью серии, и после грустной эпопеи с тремя спорными тринадцатыми частями ни у кого не должно оставаться сомнений, что это – оно.

На gamescom я уже второй раз (первый был в этом апреле) пообщался с Табатой о будущем. А за неделю до этого четыре с половиной часа провел в почти полной версии игры. Скажу сразу: это не идеальная игра. Но после тех четырех с половиной часов я очень хочу вернуться обратно.

Мир всего

Как обычно, Final Fantasy XV встречает бурной эклектикой. На заправочной станции, где работает девушка-механик Синди, пахнет центральной Америкой: все (главным образом все-таки Синди) говорят как реднеки, на фоне играет махровое кантри (в представлении японцев), а едой команда затаривается в хрестоматийном захолустном дайнере.

Стоит приехать к мысу на юге того же региона, и там уже Гавайи. В архитектуре Инсомнии – столичного города, откуда начинается путь главных героев, – доминирует не то пылающая готика, не то социалистический реализм: бетонные шпили загораживают небо, но умудряются сохранять вычурность и изящество. И среди этого ходят главные герои, клятые модники с вечно идеальными прическами и в костюмах завсегдатаев вичхаус-вечеринок.

Знаете, кстати, как в Final Fantasy XV определить, важен ли персонаж для сюжета? Очень просто. Вон бродит лысоватый дядечка с пузиком и в заправленной в широкие джинсы футболке с короткими рукавами – он точно себя никак не проявит. А вот на том парне, что сидит на скамейке, маечка чуть ли не из последней коллекции Гоши Рубчинского. Скорее всего, когда мы пройдем мимо, он с нами заговорит и скажет что-то важное.

Но шутки в сторону. Здесь красиво. Куда бы ты ни ехал, вокруг бродят сонмы разных тварей – то ощетинившиеся шипами бегемоты, заслоняющие весь экран, то какая-то мелкая саблезубая шушера, то пернатый вроде бы грифон, который в один прекрасный момент пролетает прямо над головами у героев, просто чтобы показать, мол, вот он я, я есть и я классный. Вдали постоянно виднеется что-то грандиозное, не от мира сего, будь то нечто рукотворное или просто очень красивая скала.

А соединяет все это снова резкий контраст. Самая обыкновенная, простая, как пень, асфальтовая дорога. Вот в ней нет вообще никаких сюрпризов, но именно она – тот простой элемент, что спускает с небес на землю и увязывает все странное в Final Fantasy XV с привычным.

Переезды между разными местами – то время, когда мы получаем больше всего информации об окружающем мире. Например, возле города Лесталлум расположился огромный кратер с метеоритом. Этот метеорит до сих пор полыхает огнем и, как оказывается, питает энергией весь город. Зачем он нужен, я узнал из беседы Ноктиса и команды во время первой поездки в город.

Предысторию раскрывают схожим образом. В начале игры мы не знаем о четверке героев почти ничего, только то, что Ноктис – принц, который вместе с тремя товарищами отправился на свадьбу с наследницей одной из провинций соседней империи. И всё. С этим знанием нас просто высаживают посреди пустыни с заглохшей машиной, и отсюда сюжет уже движется по инерции.

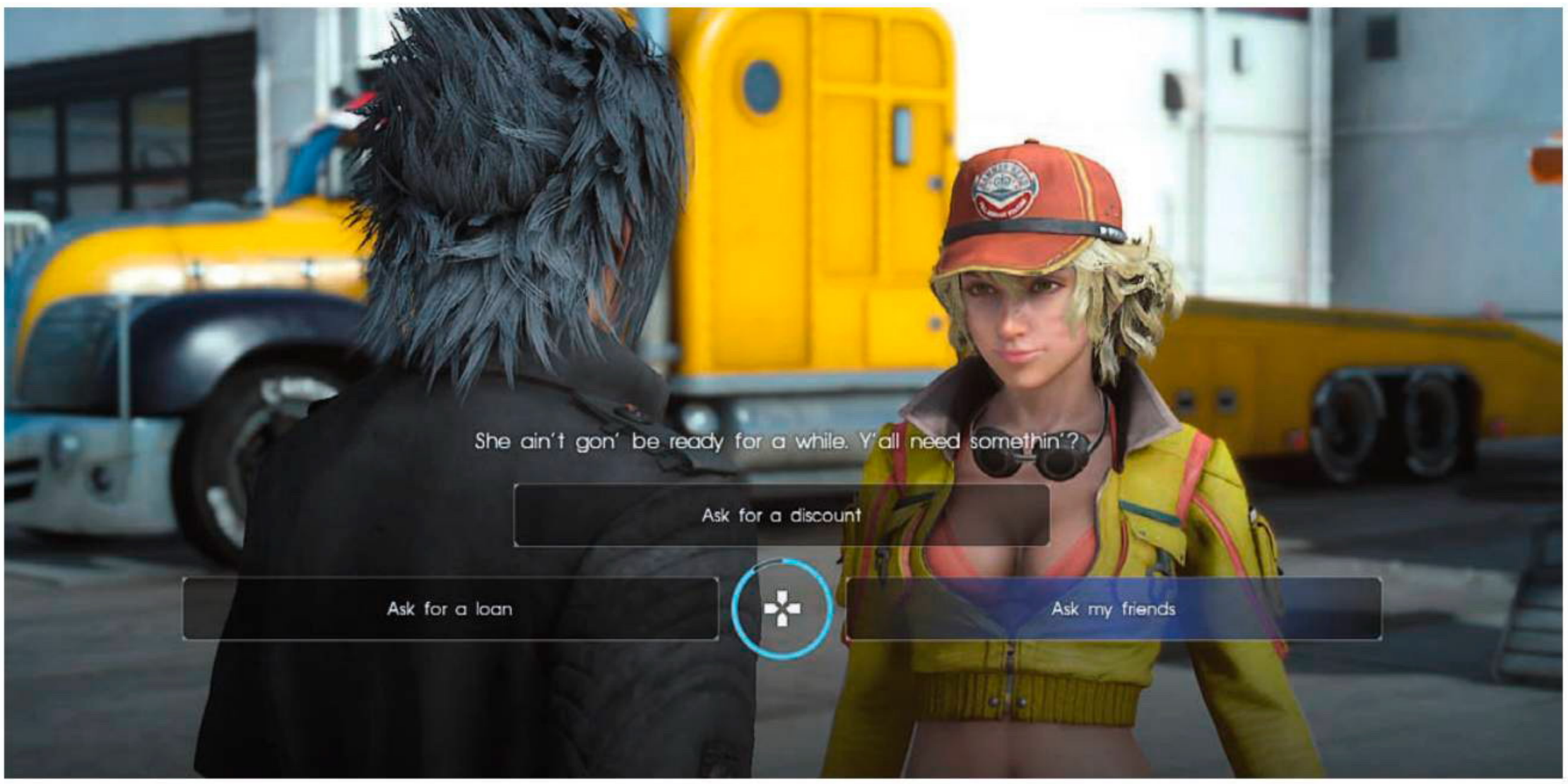
«Если на игрока сразу же вывалить всю предысторию, он потеряется и, может быть, заскучает, – говорит Табата, когда я расспрашиваю его об этом. – Мы решили раскрывать прошлое героев через небольшие зарисовки, побочные сюжеты, беседы во время поездки. А если вам захочется узнать о них больше и сразу, мы выпустили Brotherhood».

Судя по ощущениям от первых часов игры, решение себя оправдывает. Поначалу страшно непривычно, но постепенно проникаешься тем, что игра тебя просто берет и отпускает. Вот только у меня возникло острое чувство, будто я трачу на дорогу куда больше времени, чем нужно. Дорожные истории со временем заканчиваются, четверка просто едет в тишине.

Будет ли так и дальше, не ясно, но пока вот совет: не забудьте, когда игра выйдет, сразу отыскать на карте как можно больше палаточных лагерей. Пространства тут огромные, а мгновенно телепортироваться можно только между ними – во всяком случае, в начале игры.

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ посреди пустыни. Машина заглохла, ее приходится толкать вручную. «Так себе начало для волшебной сказки», – отмечает кто-то из героев

АТАКИ можно парировать, уходить от них своевременным нажатием кнопки. Места для проявления навыка тут достаточно, но из-за скорости анимации привычки приходится перестраивать



МОЖНО
отдать управление машиной Игнису, а можно порулить самому. Правда, съехать с дороги у вас не получится при всем желании, максимум – припарковаться у обочины

FINAL FANTASY XV,
как всегда, про красивых людей

Как здесь сражаются

От боевой системы впечатления остаются смешанные. Если вы не в курсе – сражения здесь в реальном времени. И выглядят при этом роскошно – в этом даже самые первые трейлеры не обманывали. То, как Ноктис достает из воздуха то саблю, то арбалет, то крошило размером с рельсу (он даже удочку так достает, кстати), как он оставляет шлейфы из голубых искр, легко уходя от атаки, или бросает в кого-то меч, чтобы телепортироваться к нему, – это очень красиво и очень по-финалковски.

Но иногда казалось, будто из-за попыток объединить суть старых пошаговых сражений с ловким «реалтаймом» получилось ни то ни се. Для привычного экшена атаки здесь слишком неловко складываются в комбинации длиннее четырех ударов, а некоторые спецприемы (вроде групповых атак, когда Ноктис и кто-то из команды хватаются за руки и делают что-то крутое) надолго отнимают у вас управление героем.

Если же смотреть на эти сражения как на тактические, то порой сильно не хватает прямого контроля над напарниками – сами по себе товарищи не слишком умны, и остается только надеяться, что в схватке с боссом они случайно себя не убьют.

Страннее всего я себя чувствовал, когда дрался с крупными противниками. Больших монстров (действительно больших – как девятиэтажный бегемот с подбитым глазом в одной из первых серьезных побочных миссий) тут много, но, когда с ними дерешься, чисто инстинктивно хочется залезть чудищу на загривок и постучать по голове, как в **Shadow of the Colossus** или **Dragon's Dogma**. А не получается. Бегаешь вокруг, пилишь пятку и время от времени швыряешься чем-нибудь издалека.

Впрочем, с привычкой дела идут лучше. Я вполне представляю, откуда в этой боевой системе возьмется глубина: к основам подмешиваются сопротивления и уязвимости к разным стихиям, эффективность раз-

ЧТОБЫ НЕ БЫТЬ
голословным: вот что-то такое готовит Игнис

ЗАТО
чокобо бегают плюс-минус везде

FINAL FANTASY XV
радует глаза игрока при каждом удобном случае

ного оружия против разных противников, атаки исподтишка (до начала боя можно успеть вырубить нескольких противников, если навостриться), да те же тайминги, в конце концов.

Это не **Devil May Cry**, не **Bayonetta**, бить здесь лучше реже, но аккуратнее и вовремя: несмотря на реальное время, сражения могут быть достаточно неторопливыми, и почти в любой ситуации есть возможность повиснуть на каком-нибудь склоне, осмотреть поле боя и решить, что делать дальше.

Умеренно интригует система создания заклинаний: вы собираете по всему миру эссенции разных стихий, а потом сочетаете их с разными расходниками, чтобы получать просто шары огня, лечащие шары огня или, там, шары огня, разлетающиеся веером. В деревьях развития персонажей (у каждого из четверки – свой набор навыков) тоже сокрыто немало, хотя по сравнению с гигантской паутиной талантов из десятой Final Fantasy и даже license boards из двенадцатой все это просто капля в море.

Но в любом случае за эти четыре часа никто не успел добраться даже до призываемых существ, а из всех героев я прокачал от силы наполовину только Ноктиса, так что вполне вероятно, что дальше в ролевой механике найдутся новые слои.

Скажем, под конец демки я обнаружил, что, если нажимать кнопку спринта в последний момент перед истечением запаса выносливости, шкала целиком восстановится и Ноктис снова ускорится. Этот неочевидный момент почти целиком устранил мои претензии насчет «слишком долго куда-то бежать». Вполне допускаю, что таких неочевидных моментов в Final Fantasy XV полно, и тогда встает другой вопрос – сможет ли игра всему как следует научить?

Что они делают?

Главный герой – не один. Управляем мы Ноктисом, но Гладиолус (гора мышц), Игнис (умник в очках) и Промпто (балбес) почти всегда вместе с ним. Иногда к партии будут присоединяться «гостевые» спутники, но чаще всего вы будете играть за этих четверых.

Между героями с самого начала ощущается интересная динамика. Может показаться, что Ноктис на фоне своих спутников – бесполезный слюнтяй... Скажем так, не слюнтяй. Он будущий король, взращенный в тепличных условиях, со своими понятиями о чести, совести и прочем. Он начинает игру «чистым листом», и на него сразу же начинают наслаиваться новые черты.

УВЫ,
технически консольные версии выглядят не так хорошо, как могли бы, однако, слава художникам, это все еще очень красивая игра

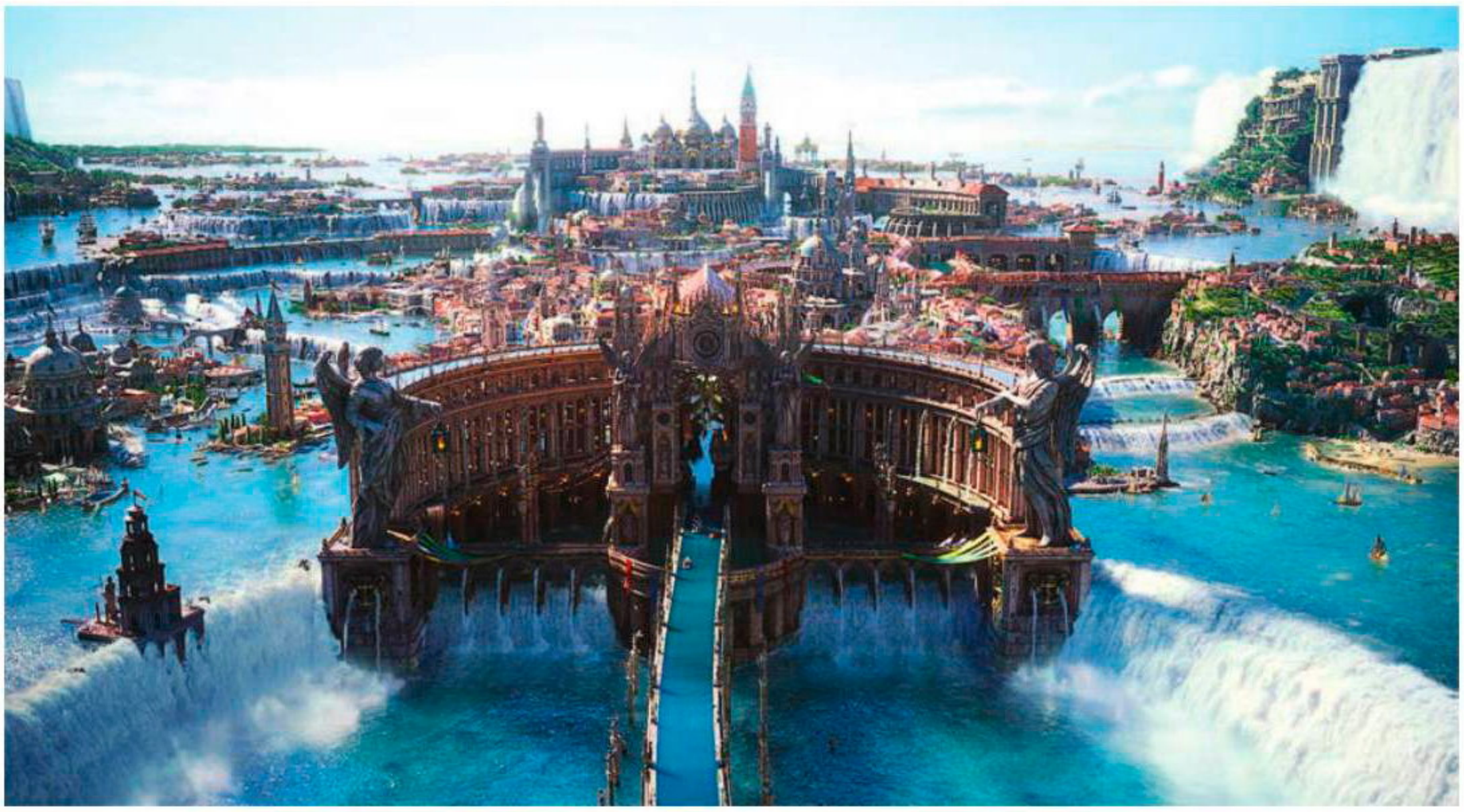
КОГДА
заполняется специальная шкала, можно запускать спецприемы напарников. Это единственный способ прямого влияния на них (порядка «пойди и сделай»), который я нашел в демо

Собственно говоря, спутники помогают ему состояться в том, чего ему не хватает, при этом тоже так или иначе себя проявляя. Гладио постоянно прикрывает чужие задницы. Игнис строит планы и занудствует. Только Промпто пока примечателен разве что тем, что он гиперактивный (и местами здорово раздражающий) разгильдяй. Но он выглядит как типичный wildcard и, скорее всего, проявит себя позже как-нибудь неожиданно. В конце концов, он единственный из всей команды не принадлежит к знати.

К слову, у каждого из четверки есть один мирный навык, который развивается по мере использования. Ноктис, к примеру, рыбачит, и к этому прилагается весьма нехилая мини-игра: вы выбираете приманку, леску, забрасываете, подсекаете, потом ведете удочку в нужном направлении... «Нам говорили, что рыбалку мы слишком переусложнили. Пришлось делать проще», – смеется Табата.

Навык Гладио – выживание, но прокачать его, чтобы получить что-то интереснее, чем «выбивать больше трофеев», я не успел. Игнис находит применение добытым ошметкам монстров, собранным травкам и пойманной рыбе, готовя самую красивую еду в видеоиграх, дающую команде очень существенные плюсы.

Ну а Промпто... Промпто фотографирует. После каждого привала вам показывают стоп-кадры из ключевых сражений, сюжетных сцен, стоянок на красивых обзорных точках. Понравившиеся фото можно сохранить – абсолютно бесполезная с точки зрения механики мелочь, но меня она очень удивила. Как раз таки своей бесполезностью (с точки зрения старого прагматика) и тем, как много внимания ей уделили.



ОТ ПРОСТОРОВ И СВОБОДЫ
этого мира иногда немножко кружится голова

«Я считаю, подобные вещи крайне важны, – отвечает Табата, когда спрашиваю об этом. – Да, фотографии нельзя назвать ключевой частью игровой механики, но они помогают обогатить персонажей и мир вокруг них».

И такие вещи, наверное, главные сюрпризы первых четырех часов в Final Fantasy XV. Фотографии Промпто (я почти уверен, что одержимость фиксированием воспоминаний у него неспроста – лучшие годы жизни, как ни крути). То, с какой дьявольской тщательностью прорисована приготовленная Игнисом глазунья. То, как у машины поднимается крыша, когда начинается дождь (правда, у меня крышу однажды решили поднять на въезде в тоннель – и опустили на выезде).

Но, за вычетом мишуры, это вполне состоятельный открытый мир. Тут много занятий. Есть бросовые, вроде квестов про охоту на мелких монстров. Есть та же рыбалка или катание на чокобо. И есть действительно крупные побочные приключения – я успел разобраться только с заказом на гигантского Одноглаза (о нем я вспомнил выше, говоря о боевке). Сам бой немного неуклюжий, но мне хватило первых впечатлений от встречи, чтобы он запомнился.

Когда я спрашиваю, как добьются того, чтобы все эти занятия не отвлекали попусту и оставались интересными, Табата заостряет внимание на одной вещи: открытый мир в Final Fantasy XV все же не совсем типичная песочница. В центре игры – длинная, красивая, линейная история, которую авторы намерены раскрыть от начала до конца. Все, что вокруг, сделано для того, чтобы наполнить ее моментами свободы. В некоторых побочных квестах может даже появиться выбор – о чем в основном сюжете речи никогда не пойдет.

Но в данный момент, честно говоря, я не уверен в том, что тут первично. От хождения по миру я пока получил гораздо больше удовольствия, чем от сюжетных моментов. С одной стороны – сложный трагический эпос про становление героя. С другой – солнечное дорожное приключение про случайные встречи и знакомство с неизвестным. И вот первого было много, а второго очень сильно не хватало. В видеоиграх уж точно.

■ ■ ■

«Если у вас есть PS4 или Xbox One и вы не сыграете в Final Fantasy XV, то многое упустите», – говорит Табата. Сейчас так не говорят даже самые наглые из разработчиков, но вот он уверен, что эта игра должна стать одной из главных в нынешнем поколении. В конце концов, если это окажется не так, то кому вообще нужна такая Final Fantasy?

НЕСМОТРЯ НА
открытый мир, в центре игры стоит история

Можно долго говорить, что у Табаты за спиной только **Type-0** и **Crisis Core**, которые «настоящие» фанаты до сих пор очень любят пережевывать за «неправильность». Но правильность тут и не нужна, тут нужен свежий воздух. Final Fantasy никогда не боялась перемен. С чего бы ей бояться теперь?

Я позволю себе остаться в этой ситуации немножечко скептиком: как я и сказал в самом начале, уже по первым часам видно, что это совсем не идеальная игра. Но все-таки те четыре часа, что я провел с Final Fantasy XV, пробудили во мне какое-то неконтролируемое, восторженное, детское любопытство. Похожее чувство из недавних игр дарил, наверное, только третий «Ведьмак».

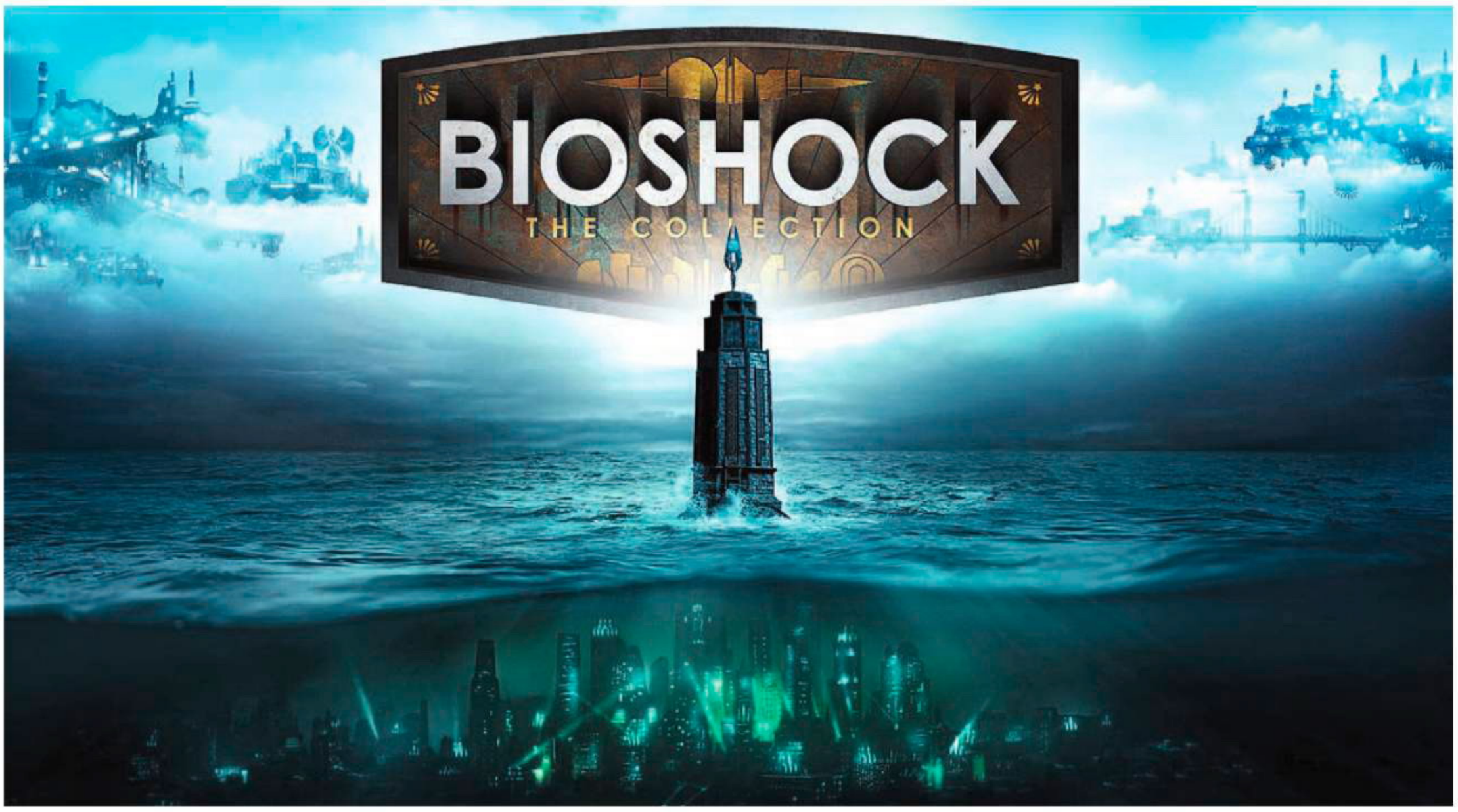
Но в «Ведьмаке» не было летающих машин, советских дворцов и чокобо. И этой необузданной гигантомании, и маниакального внимания к необязательным деталям тоже не было. А тут есть. И уже само осознание, что дальше в этой игре может произойти что угодно, заставляет с нетерпением ждать. В конце концов, даже неидеальная игра может оставаться совершенно особенной.

А теперь представьте, как обидно будет, если ничего не получится? ■

ПОД ВОДОЙ И НАД ЗЕМЛЕЙ

ЗАЧЕМ ВАМ НУЖНА BIOSHOCK: THE COLLECTION

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ



В числе закрытых презентаций издательства **2K** на gamescom (**Mafia 3**, **Civilization VI**, **NBA 2K17**… в общем, вы знаете) был получасовой показ, в рамках которого журналистам предлагали полчаса понажимать кнопки перед PlayStation 4 и Xbox One в трех играх, которые за черт-те сколько лет почти не изменились. Зато в 1080p и шестидесяти кадрах в секунду.

Зачем это было нужно? Очевидно, чтобы я сейчас рассказал, почему вам может понадобиться **BioShock: The Collection** – переиздание трех BioShock в одной коробке. Так вот, для начала – потому что это BioShock. И вот почему еще.

BioShock сделали красивее... немного

Больших изменений не ждите. В первую очередь это повод запустить уже классические игры на современных консолях. **BioShock Infinite**, самую молодую из тройки, менять по такому поводу почти не стали – на PS4 и Xbox One она выглядит примерно как прежняя PC-версия на самых высоких настройках.

В первых же двух частях поменяли многие текстуры, обновили модели (это касается, по большей части, механизмов и структур), но если вы не будете ставить рядом старые и новые версии, то вряд ли заметите разницу. Главное, что старенькие игры выглядят примерно так, как мы их помним. К тому же на этом фоне ясно, почему владельцы PC-версий получат эти апдейты бесплатно.

Но, в конце концов, серии не то чтобы сильно нужна подтяжка. Красоту в BioShock обеспечили в первую очередь художники, благодаря им эти игры и сейчас смотрятся как чертовы произведения постмодернистского искусства.

А вот мини-игры в первой части стоило бы переделать. Я до сих пор вижу эти вариации на тему «проложи трубу из пункта А в пункт Б» при взломе каждой двери в кошмарах. И тут они снова. В самом расцвете. Как будто издеваются.

В переиздании есть комментарии разработчиков и музей концептов

Музей со старыми дизайнами монстров, персонажей и отброшенными идеями появился в первой BioShock с одним из патчей, а вот закадровых комментариев создателя серии Кена Левина и главного художника Шона Робертсона не было. Открываются они по мере прохождения – жаль только, что прослушать их можно лишь из главного меню.

Хорошо, еще раз. Это BioShock

BioShock может быть сколь угодно неоднозначной серией. Кто-то пожалуется, что в первых двух частях вялая

ГЛАВНЫЙ ПОВОД
сделать переиздание – подарить эту потрясающую игровую серию пользователям современных консолей

ОСНОВНАЯ КРАСОТА
BioShock – не в графике, а в идейном наполнении и работе художников

НИ БОГОВ, НИ КОРОЛЕЙ.
Только Человек. И зовут этого человека Эндрю Райан

стрельба. Кто-то обвинит Кена Левина в излишней претенциозности и изложении концепций, тысячу раз изложенных до него. Кто-то поставит рядом фразы «людонарративный диссонанс» и «BioShock Infinite» – дескать, в такой истории нужно играть роль скрытного и юркого решателя проблем, а не массового убийцы и террориста. И все эти люди будут по-своему правы. Но заслуг BioShock это не отменяет.

Спустя годы игры этой серии будут изучать как важнейшие образцы интерактивного искусства – как минимум за то, как они сливают воедино изображение, звук и... да, не новые, но достаточно важные и красивые идеи. При всех их недостатках это крайне важные игры. И вам стоит в них поиграть. ■

OVERWATCH СЕГОДНЯ

ИНТЕРВЬЮ С ЗАМЕСТИТЕЛЕМ ДИРЕКТОРА РАЗРАБОТКИ ААРОНОМ КЕЛЛЕРОМ

АНТОН ДАТИЙ

OVERWATCH, похоже, совершил революцию в жанре. Blizzard опять удалось

Blizzard на минувшей gamescom, как обычно, заняла половину одного из крупнейших залов выставочного центра Кёльна. В центре внимания был, разумеется, аддон к **World of Warcraft** – **Legion**, но не сказать чтобы остальные активные проекты компании оказались в его тени. Как обычно, на gamescom Blizzard анонсировала новую волну контента для **StarCraft 2**, **Heroes of the Storm** и **Overwatch**.

Не станем вдаваться в детали по каждой игре – сфокусируемся на Overwatch. Во время выставки мы пообщались с Аароном Келлером, вторым по важности человеком в команде игры после директора Джеффри Каплана. На gamescom анонсировали новую карту (заброшенный немецкий замок Айхенвальд) и новый сезон анимированных короткометражек, но говорить мы предпочли о том, что осталось за кадром.

Начали, разумеется, с новой героини (злодейки?), разговоры о которой идут уже не первый месяц...

О Сомбре

Поговорим о Сомбре. Не будем выпытывать у вас, когда она появится в игре, потому что вы все равно не скажете. Фанаты очень воодушевлены новостями о новом таинственном персонаже и рьяно собирают информацию буквально по крупицам. Вы не побаиваетесь, что вокруг игры образовалось такое «детективное» сообщество?

Аарон Келлер: Ох да, что касается Сомбры – тут фанаты Overwatch показали себя натуральными конспирологами, и это прекрасно. *(смеется)* Мы очень удивились такой волне интереса. Они прошерстили всю игру и все наши публикации в поисках новой информации. И я понял, что мне нужно осторожнее подбирать слова, рассказывая о Сомбре.

Не так давно во время стрима я обронил, что вся эта история с расследованиями, дескать, вне моего понимания (здесь имеется в виду игра слов – в английском языке идиома «it's over my head» означает непонимание, а не дословное «над моей головой»). Некоторые игроки восприняли это всерьез и начали изучать игровые скайбоксы, нашли в изображении неба артефакты, конвертировали их в числовой код, на его основе синтезировали аудиозапись... Естественно, там не было никаких намеков на игровую мифологию и нового героя. Поэтому да, наши игроки – те еще сыщики. Но это здорово, мы счастливы видеть такую степень увлеченности.

А вдруг они таким образом найдут то, что не должны были отыскать? Пробудят какое-нибудь древнее зло...

Аарон Келлер: *(смеется)* Никто не знает наверняка! Не будем раскрывать все карты.

ХАНДЗО
все еще более, чем актуален, а вот Бастионов на полях сражений с момента релиза заметно поубавилось

ЕСЛИ В КОМАНДАХ ВСЕ ВЫБИРАЮТ
одинаковых персонажей, противнику приходится подстраиваться, а это уменьшает вариативность

О технических вопросах

Давайте поговорим о технической части игры. Джефф Каплан сказал, что студия вряд ли будет повышать тикрейт (количество передач данных между сервером и клиентом игры в секунду) в «публичных» режимах выше двадцати, но недавно вы вдруг повысили его до шестидесяти. С чем связано такое решение?

Аарон Келлер: Мы всегда стараемся уделять большое внимание удобству игроков в техническом плане. У нас очень талантливая команда инженеров, работающих над сетевыми проблемами и серверами, и они делают все возможное, чтобы игроки получали от Overwatch максимум удовольствия без лагов. На запуске тикрейт серверов действительно равнялся двадцати, чтобы в Overwatch могли комфортно играть люди с плохим интернет-соединением.

После релиза мы продолжали работать над сетевым кодом, устранять input lag и прочие технические проблемы. Если задержку можно было уменьшить на одну миллисекунду – мы это делали. Потому что темп игры

ЛЕЧАЩИЙ СНАЙПЕР
весьма неожиданный ход и смелое решение

очень высок, но все должно идти как по маслу. В определенный момент мы решили, что команда готова повысить тикрейт без риска возникновения дополнительных проблем. Мы провели огромную, пусть и не заметную невооруженным взглядом работу, чтобы сохранить и повысить качество сетевого кода.

В прошлом студия заявляла, что в игре не будет ограничений по количеству одинаковых героев в команде, но теперь они присутствуют, хоть и только в соревновательном режиме. Почему вы изменили свое решение?

Аарон Келлер: Есть загвоздка с точки зрения дизайна. Мы думали над этим и несколько раз меняли подход к выбору героев еще во время разработки. С одной стороны, хочется обеспечить игрокам полную свободу выбора. Но надо помнить, что наложение ограничений может вызвать определенные социальные трудности. Я говорю о ситуациях, когда кто-то занимает героя, а потом начинается: «Я хотел играть за Турбосвина, а ну меняй быстро!»

С другой стороны, если снять ограничения, возникнет другая проблема. Если вы зайдете в игру и увидите, что у врагов шесть Бастионов, то вашей команде тоже придется подстраиваться, а это лишает вариативности. В соревновательном режиме игроки общаются активнее, собрать подходящий состав проще, поэтому я считаю, что там ограничение оправданно. А в быстрых матчах по-прежнему можно играть как угодно.

Перейдем к внутриигровым ивентам. Например, «Лусиобол» (Rocket League в духе Overwatch) и ему подобные сезонные режимы останутся единовременными событиями или еще вернутся в игру?

Аарон Келлер: Мы хотели, чтобы «Летние игры» и другие сезонные события давали игрокам чувство исключительности и привлекали в игру за счет того, что «подобное больше не повторится». Возможно, «Лусиобол» вернется в другом виде – например, во время чемпионата мира по футболу. Но скины и предметы, посвященные Олимпиаде в Рио, из сундуков точно больше не выпадут. То есть будет примерно как в World of Warcraft. Мы планируем много сезонных событий – будет интересно.

О героях и балансе

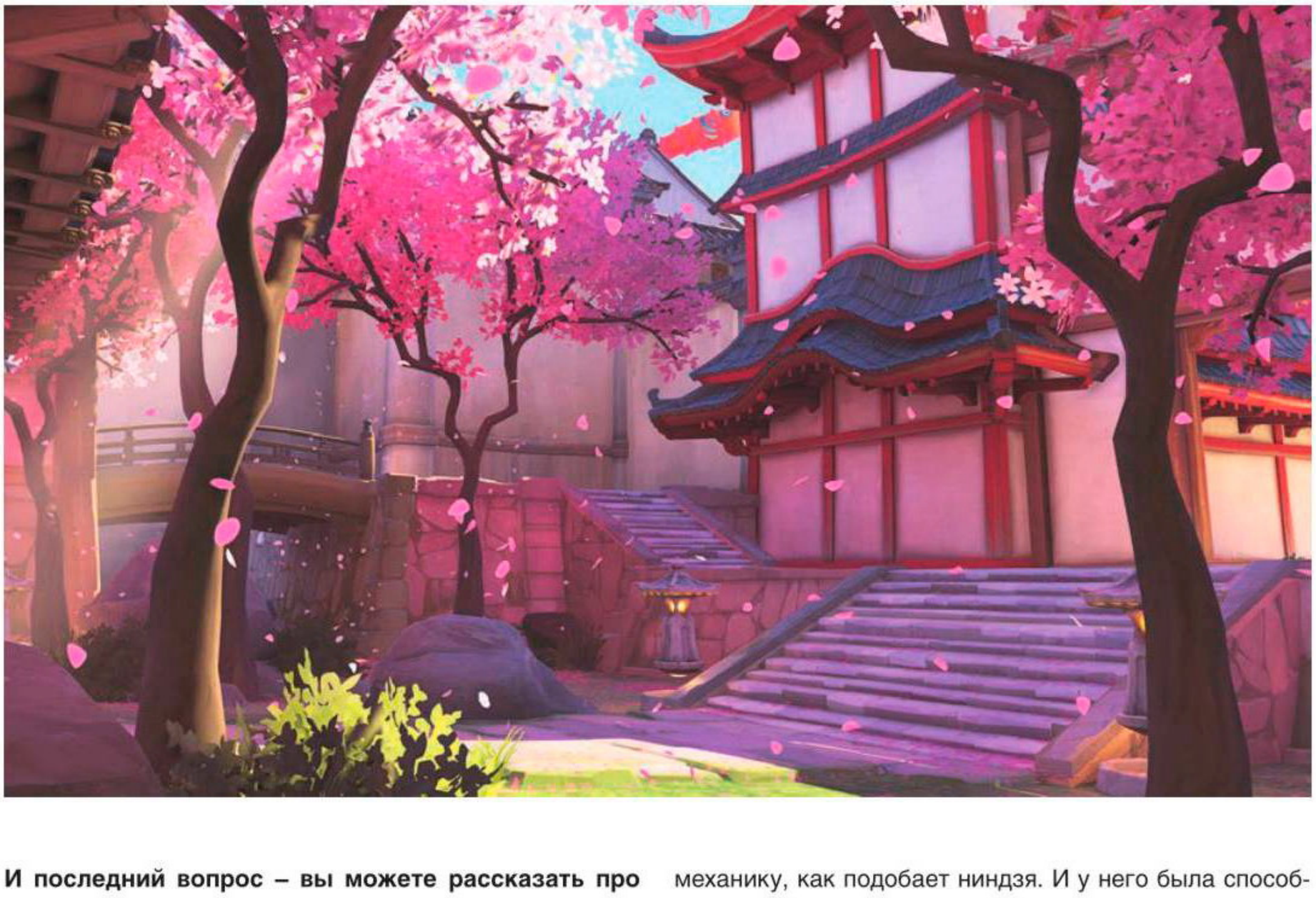
Давайте обсудим классовые механики. Бытует мнение, что на нынешних картах снайперы в целом уступают в эффективности бойцам ближнего и среднего боя. Что думаете по этому поводу?

Аарон Келлер: Мы получали достаточно отзывов по этому поводу, сообщество очень помогло нам еще на этапе разработки структуры карт. Я занимался дизайном многих карт, так что это моя тема. Само собой, отдельные карты, точнее даже – их части, лучше адаптированы для игры за снайпера, чем другие. Мы продолжаем работать над балансом в этом плане.

А что насчет, например, Симметры? Она, мягко говоря, не очень популярна в соревновательном режиме. Для вас важно поддерживать интерес к таким героям именно в рейтинговых играх или это нормально, что ими больше балуются в быстрых матчах?

Аарон Келлер: Мы стремимся к тому, чтобы каждый персонаж был ценным и нужным. Это довольно сложно, если речь, например, о Торбьорне. Нужно сбалансировать его турель так, чтобы она была не слишком слабой для опытного игрока и не слишком мощной для новичка. И мы как раз провели балансировку Торбьорна, усилив его пушку и ослабив турель. Мы стараемся найти такой компромисс для инженеров и героев поддержки. Честно говоря, больше мне пока сказать нечего.

ЭФФЕКТИВНОСТЬ
классов напрямую зависит от дизайна карты и выполняемой командой задачи



ЖАЛЬ,
темп игры не позволяет остановиться, чтоб полюбоваться красотами

И последний вопрос – вы можете рассказать про героя, которого чаще всего «подкручивали» или вообще изменяли ради баланса перед релизом? Думаем, под такое описание подходит Гэндзи, уж очень сложный у него набор механик. Да и вообще поговаривали, что изначально он был заточен под скрытность...

Аарон Келлер: Да, Гэндзи – хороший пример. Сначала мы хотели сделать из него полноценного ниндзя. Нужно было привязать к нему какую-то стелсовую механику, как подобает ниндзя. И у него была способность, позволяющая «приклеиваться» к стене: выжидать жертву, а потом быстро уничтожать ее одним ударом. Это была его «ульта». Но при тестировании вышло так, что он просто присасывался к стенам над дверными проемами и кемперил. Так что, если люди и считают сейчас Гэндзи занозой в заднице, поверьте – вы просто не играли против него на ранних этапах! Он прошел через массу изменений и исправлений.

Спасибо, что уделили время! ■

TYRANNY

ПЯТЬ ФАКТОВ О НОВОЙ ИГРЕ OBSIDIAN

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ Paradox Interactive
РАЗРАБОТЧИК Obsidian Entertainment
ПЛАТФОРМА PC
ДАТА ВЫХОДА Неизвестна

Пока **Larian** заново изобретает ролевки с видом сверху, **Obsidian** продолжает погружаться в воспоминания о **Baldur's Gate** и **Planescape: Torment**. Их прошлогодняя **Pillars of Eternity** была триумфом – не идеальной игрой, но весьма удачным возвращением к истокам. Теперь же в Obsidian, убедившись, что такие игры нужны, продолжают экспериментировать с такой концепцией. Вот что мы знаем о новой игре студии.

Теперь мы за зло

Это первое, что стало известно о **Tyranny**. В этом мире (абсолютно новом, отметим) добро и зло уже сошлись однажды в финальной битве, и зло победило. Армии владыки Кироса подчинили его воле почти все живое, а вы здесь играете роль судьи и исполнителя киросовского закона.

И вопрос уже не в том, добрым вы будете или злым. Вопрос в том, для чего вы станете использовать свою власть – чтобы нести правосудие или чтобы сеять страх? И как вы намерены поддерживать режим: убеждая в справедливости нового закона или попросту заставляя подчиняться в отсутствие альтернатив?

В основе лежат наработки Pillars of Eternity

Хотя в Tyranny другой мир и совершенно другая история, выглядит она очень похоже. Тот же движок Unity, та же стилистика «под Infinity Engine» с нарисованными вручную двухмерными фонами, но трехмерными персонажами и некоторыми подвижными объектами. В конце концов, и ролевая система основана на схожих принципах... Однако есть и отличия, причем радикальные.

Классов больше нет, а навыки растут сами

Собственно, суть – в заголовке. Создавая героя, вы не ограничены классом и можете слепить любого универсала. При этом навыки, будь то владение оружием, школы магии или вспомогательные знания, растут по мере их использования. Каждый раз, когда один из навыков поднимается на единичку, герой получает очки опыта, повышающие его основной уровень (да, почти как в **The Elder Scrolls**). Те же очки опыта дают-

МИР ИГРЫ
уже сейчас выглядит
очень многообещающе

МИР ПОБЕДИВШЕГО ЗЛА,
где нам не отводят роль
повстанца, – аналогий как-то с
ходу и не припомнишь

ся за квесты, но их доля в общем развитии значительно меньше, чем от роста навыков.

Что вы получаете за уровни? Две вещи: право повысить основные характеристики (мощь, ловкость, скорость, мудрость), а также выбрать таланты из шести основных деревьев (у сюжетных компаньонов эти деревья свои). Как правило, это активные навыки, но не магия. С магией – отдельная история.

Магия делается своими руками

Исследуя мир, вы находите магические знаки, из которых конструируете новые заклинания. Каждое заклинание может иметь три составляющих. Ядро определяет «стихию» волшебства: мороз, огонь, лечение или что-то еще. Дальше вы задаете его форму. Так, огонь можно слепить в шар или накрывающее область перед героем облако. Напоследок вы добавляете модификаторы – увеличивающие урон, длительность эффекта (горения, например) и все прочее.

В зависимости от уровня владения стихией герой может позволить себе вложить в одно заклинание только конкретное количество силы. Допустим, у вас есть предел в 60 условных единиц и вы должны в него уложиться, чтобы иметь право пользоваться собранным заклинанием. Вложите слишком много дополнительных эффектов, и оно станет для вас слишком сложным.

Это вторая попытка

В Pillars of Eternity было к чему придраться. Многие побочные истории в ней почти не пересекались. Напарники будто бы существовали отдельно друг от друга, почти никогда не встревали в разговоры, не спорили между собой. После долгих запутанных компаньонских арок и внутренних разборок в **Baldur's Gate 2** наблюдать такое странновато. В Tyranny этот момент обещают углубить.

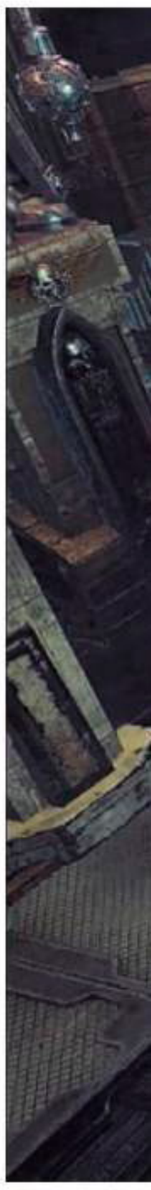
То же касается влияния отдельных решений на дальнейший ход игры. Скажем, однажды ваш выбор может привести к тому, что в центре одного из городов откроется магический разлом, который убьет некоторых персонажей, а других вынудит переселиться. Это повлияет на отношение к вам, а также на доступность разных квестов.

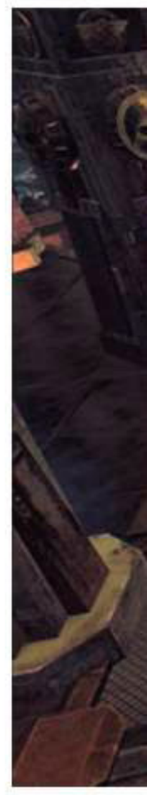
А что до «мирного» прохождения, то здесь все более или менее по-прежнему. Пройти игру, никого не убив, вряд ли получится, хотя разработчики намерены сделать больше ситуаций, когда, грамотно разыграв диалог, можно свести кровопролитие к минимуму. ■

WARHAMMER 40 000: INQUISITOR – MARTYR

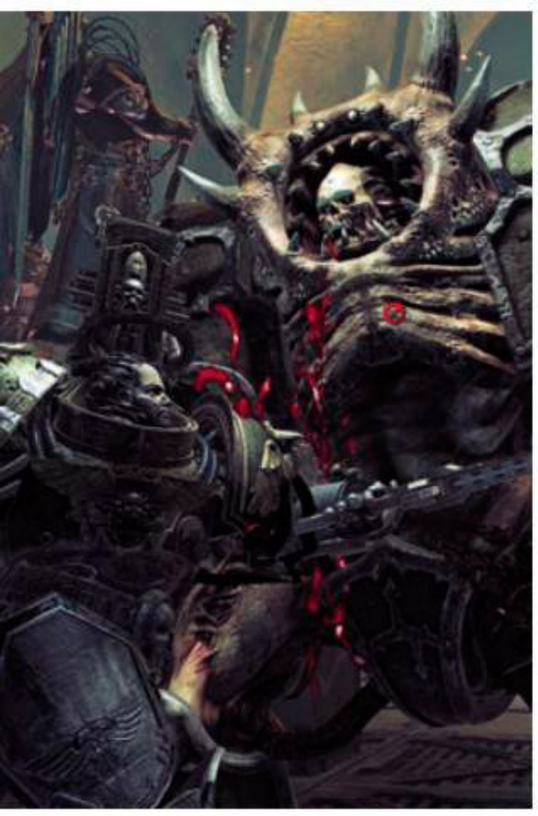
КАК СЖИГАТЬ ЕРЕТИКОВ

ИЛОНА ШВЕЦ





ЖАНР ARPG
ИЗДАТЕЛЬ Games Workshop
РАЗРАБОТЧИК NeocoreGames
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
ДАТА ВЫХОДА 2017 год



Каждый раз, когда кто-то затевает разработку игры по вселенной **Warhammer 40K**, в мире умирает один космодесантник. Чем **Warhammer 40 000: Inquisitor – Martyr** отличается от сонма прочих игр по лицензии, которую Games Workshop выдает всем подряд?

Да хотя бы тем, что это игра, где классическая механика **Diablo** сочетается с силовой броней инквизиторов – до фанатизма верных хранителей Империи, очищающих мир от скверны Хаоса. Ну и делают ее вполне надежные венгры из **NeocoreGames**, известные по сериям **King Arthur** и **The Incredible Adventures of Van Helsing**.

Геймплей любого дьяблоподобного hack'n'slash настолько привычен, что описывать его по сто сорок пятому разу смысла нет. Есть только вы и ваш болтер, против вас – пушечное мясо, еретики да ксеносы...

Warhammer 40K? Warhammer 40K!

События Warhammer 40 000: Inquisitor – Martyr разворачиваются в самый тяжелый для межзвездного Империума период (хотя в современном сорокатысячнике «самый тяжелый» – это теперь уже почти любой). Человечество содрогается в тисках войны, и ничто не мешает богам Хаоса подтачивать шаткие опоры общества изнутри. Вот тут и вступают в игру инквизиторы – тайные агенты Империи, вечные странники, объединенные одной целью: во что бы то ни стало искоренить ересь по всей галактики. За них вы и играете.

Вы можете выбрать быстрого, но довольно уязвимого ассасина или более массивного крестоносца (воина Экклезиархии). Пока разработчики представили только эти два класса, но ими дело явно не ограничится. Как насчет психоников?

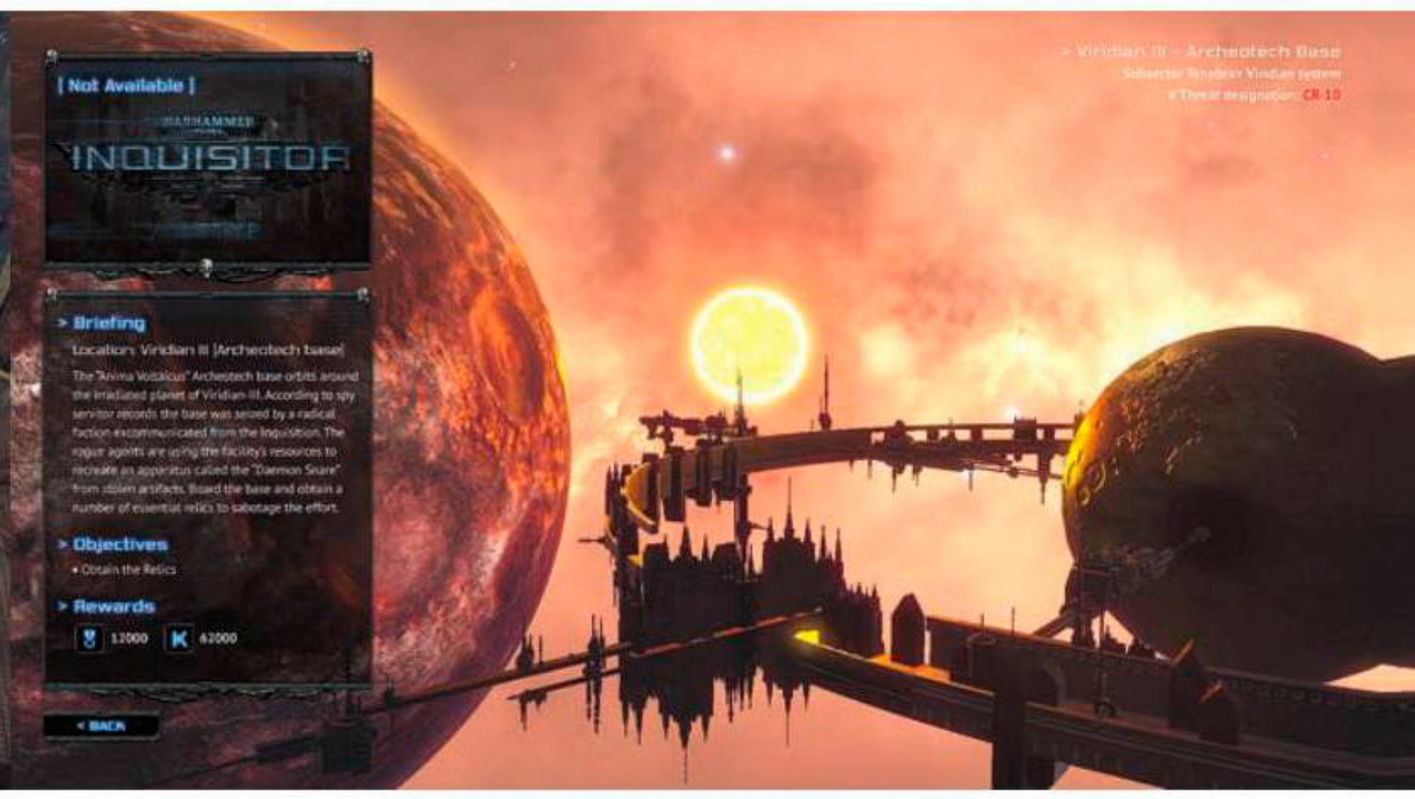
Место действия

Когтистые лапы осквернённых богов добрались до самых отдаленных уголков галактики, так что работы у инквизитора непочатый край. В нашем распоряжении огромная звездная карта с тучами планет-миссий, и по мере того, как вы будете выполнять задания и какие решения принимать, карта будет меняется на глазах, открывая или, наоборот, блокируя новые подсектора.

Более того, в определенный сюжетный момент именно игровое общество, в зависимости от того,

ОЧИСТИМ МИР ОТ ЕРЕСИ!
И не забудем при этом про систему укрытий

ИНОГДА
в свободном режиме нам обещают подкидывать несюжетные миссии



ВНЕ РАМОК
основной сюжетной кампании ожидается кооператив на четверых

какие решения были приняты большинством, будет менять положение сил в галактике. Помните **Helldivers**? Вот о чем-то подобном идет речь: раз за разом сообществу представляют очередной «конфликт», и оно на глобальном уровне решает, чью сторону примет Инквизиция.

Общий мир

Авторы разделяют игру на две части. С одной стороны – полноценная одиночная кампания, действие которой разворачивается в заброшенной крепости-монастыре Martyr, хранящей темные секреты одной из самых могущественных организаций Империума. С другой – свободная игра с внесюжетными миссиями и кооперативом на четверых. В вашем распоряжении имеется собственный корабль, и на нем вы будете летать от планеты к планете.

Время от времени разработчики обещают подкидывать так называемые «сезоны» – бесплатные дополнения с новыми миссиями, расами, фракциями, объединенными одной «тематической» квестовой веткой. Каждый сезон длится определенное время, и от того, как с ним расправятся игроки, зависит финальная расстановка сил в секторах.

Diablo с укрытиями

Но перед нами все же классическая ARPG с глубокой системой прокачки, тоннами трофеев и легионами врагов. С одной небольшой оговоркой: в этой игре есть укрытия и ими приходится пользоваться! Игра не прощает привычки бросаться голой грудью на амбразуру. Вы мечетесь от укрытия к укрытию, заходите с флангов, чередуете атаки с разным эффектом.

Кого-то это смутит: «Прятаться от врагов? Черт возьми, я же могучий инквизитор!» Но с этим-то как раз в порядке. Стоит просто посмотреть, с каким смаком ваш боец выбивает ересь из всего живого (и мертвого), – в конце концов, почти любому врагу можно что-нибудь оттяпать. А с какой любовью сделаны добивания! После того, как инквизитор запрыгивает на огромную жирную тушу демона, вырывает ему глаз и хладнокровно сжимает до тех пор, пока глазное яблоко не превратится в кровавую кашу, понимаешь, что пришел по адресу. ■

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ОТ CCP

МЕНЯ ПОСАДИЛИ В КОСМОЛЕТ И ЗАСТАВИЛИ ВЕРТЕТЬ ГОЛОВОЙ

ЯН КУЗОВЛЕВ

КАБИНА ПИЛОТА, на наш взгляд, отличное решение против укачивания в VR-играх. Когда на экране есть какие-то постоянные элементы, вестибулярный аппарат страдает намного меньше

На выставках и мероприятиях **CCP Games** демонстрирует три главных аттракциона, потому что с игрой, где экономика одного масштаба с исландской, и так все понятно. Мы уже опробовали **Valkyrie**, **Gunjack** и **Battle Arena** на EVE Fanfest, но там экспертизу давал Артемий Козлов, которому совсем не хотелось вылезать из уютного кресла.

Я же познакомился с проектами от CCP впервые. Ощущения – как и от любого другого VR: как только снимаешь с себя аппарат, сразу же думаешь, насколько все вокруг страшное.

Тестировал игры я на PlayStation VR и HTC Vive.

Gunjack – расслабься и получи удовольствие

Самая малоинтерактивная штука: ты садишься в капсулу и на автопилоте отправляешься уничтожать космолеты. Механикой это похоже на **Space Invaders** – в тебя летят звенья непонятно чего, а ты положением головы фиксируешь огонь на противнике. Остальное управление таково: на курке у тебя огонь, две другие кнопки перезаряжают пушку или включают бонус.

В плане геймплея тут ничего интересного, но в итоговой версии будет много уровней. Сама Gunjack цепляет прежде всего картинкой и эффектом погружения. Из-за отсутствия подвижности получаются крутые сцены, твой шаттл пролетает сквозь исполинский звездолет, под ногами астероиды. Космос в игре не пустой, а грязный, с кучей дрейфующих деталей по сторонам.

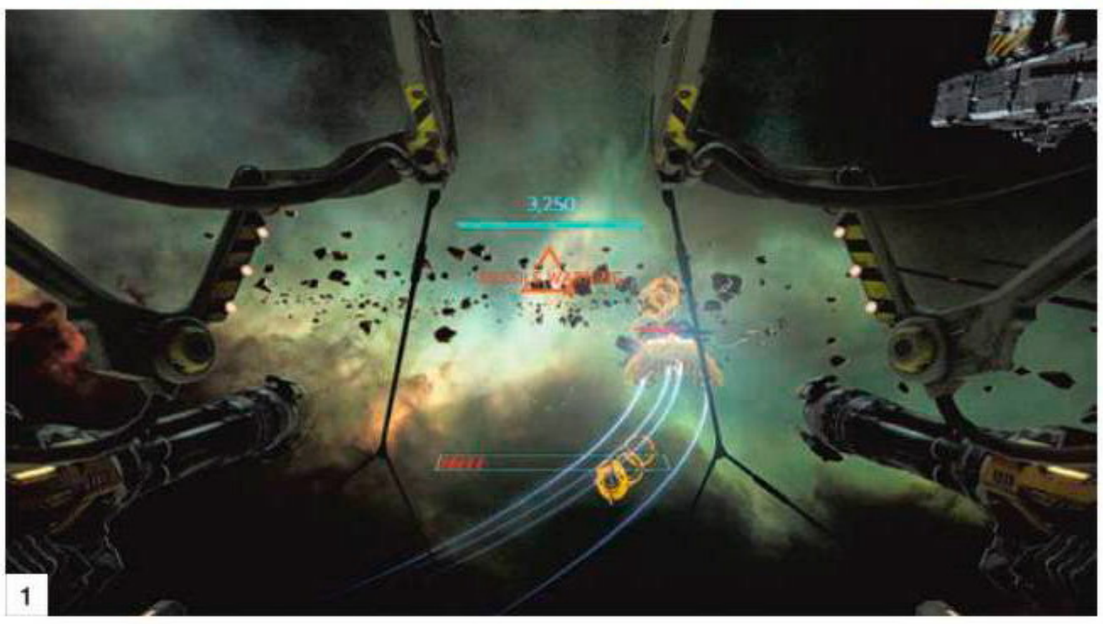
Потенциал неплохой – после такой истории хочется уже не тир, а что-нибудь буйное и простое, с большей свободой управления, вроде **Jets'n'Guns** или **Tyrian**. Чтобы не только стрелять, но еще и уворачиваться.

Valkyrie – морская болезнь в космосе

«Валькирия» больше всего похожа на привычную игру – здоровенный корабль в воздухе, астероиды, звездолеты стенка на стенку. Из пулемета стреляем с упреждением, самонаводящиеся ракеты работают, только если вы не спускаете глаз с вражеского истребителя. Корабли здесь разные, но принцип везде один и тот же.

Несмотря на более сложный процесс, Valkyrie впечатляет меньше, чем Gunjack. Сама по себе идея класс-

2



1

3

ная, но ты настолько сосредоточен на управлении кораблем, что забываешь вертеть головой по сторонам и только время от времени провожаешь взглядом врагов, которые потом разлетаются на куски.

Из-за непривычного окружения (сомневаюсь, что кто-то из вас бывал в космосе) вестибулярный аппарат бушует не так сильно, как если бы вы играли в **War Thunder**, – вот там погружение намного сильнее, и если вы начнете бешено и дико маневрировать, то потом есть шанс устроить налет на раковину в уборной. В остальном – здорово, если вы сходите с ума по космосу. Если нет, то предпочтительнее проекты поближе к земле.

Battle Arena – вот теперь я в кино

«Арена» сильно напоминает фильм TRON. Обстановка здесь совсем не такая, как в Gunjack и Valkyrie. Ты стоишь в длинном схематичном коридоре. В руках у тебя щит и энергетический шар. Напротив – твой оппонент с такими же инструментами.

Вы бросаете друг в друга энергетические сгустки, отбиваете снаряды и пытаетесь по-хитрому попасть в соперника рикошетом – шары отскакивают от поверхностей. Щит разбивается с трех ударов, и остается крохотный огрызок, которым тоже можно отражать удары, правда, для этого нужно быть невероятно ловким. Желательно отбивать снаряды расторопно и в направлении противника, чтобы как следует его приложить.

Внутри шлема виртуальной реальности феерия и безумие, ты, словно герой футуристического боевика, бросаешь энергетические сгустки и чувствуешь себя молодцом. Тут, по-хорошему, можно представить дуэльный клуб из книг Роулинг, контроллер Vive вполне подойдет для всяких колдунств. Основное внимание сосредоточено на руках и запястьях, вертеть энергетический щит в разных плоскостях – одно удовольствие, как будто попал в **Mass Effect** и держишь в руках омнитул.

Другое дело, что со стороны это выглядит не так захватывающе, и виртуальная реальность (вместе с фастфудом) сделает из нас людей совсем другого порядка.

■ ■ ■

Общее впечатление: VR все еще аттракцион, если это, конечно, не гоночный или авиасимулятор. Технологии пока еще пристрелочные, и объяснить, насколько здорово себя ощущаешь, когда огибаешь астероид, сложно. К VR можно привыкнуть и проводить в очках не пять-десять минут, а намного дольше. Главное, чтобы сама игровая сессия предполагала серьезное погружение. ■

ПОПЫТАЙТЕСЬ БЕЗ НАШИХ ПОДСКАЗОК
определить, где скриншоты из Valkyrie, а где – из Gunjack

1 Gunjack
2 Valkyrie
3 Battle Arena

СУПЕРМЕН НИ В ЧЕМ НЕ ВИНОВАТ

ЧТО МЫ ЗНАЕМ ОБ INJUSTICE 2?

СЕРГЕЙ МАТВЕЕВ

ЖАНР Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ Warner Bros. Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК NetherRealm Studios
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One, iOS, Android
ДАТА ВЫХОДА Неизвестна

Пока киновселенная DC обливается горькими слезами, не зная, как угодить кровожадным критикам (хотя кассовым сборам никакое недовольное бурчание, кажется, не мешает), игры по мотивам комиксов издательства смотрят на происходящее свысока и купаются в лучах обожания публики. Сейчас игровую индустрию от имени DC почти единолично покоряет Темный рыцарь, но ситуация должна измениться – в следующем году нас ждет **Injustice 2**, продолжение, пожалуй, лучшего и самого успешного файтинга про супергероев.

А пока что **NetherRealm Studios** не упускает возможности разжечь и без того уже зверский аппетит игроков и прессы.

В бой идут не одни старики

На прошедшей gamescom желающим впервые дали собственными пальчиками пощупать Injustice 2, и, судя по первым ощущениям, основная механика изменилась не сильно, разве что слегка ускорился темп. Старые герои и вовсе остались почти при тех же движениях, ударах и способностях.

Из наиболее заметных внутренних изменений – обновленный ростер. Из старого состава остались Супермен, Бэтмен, Флэш, Чудо-женщина, Аквамен и Харли Квинн. Компанию им составят новички Горилла Гродд, Синий Жук, Атроцитус, Супергерл и Дэдшот. На всех, кроме Флэша, уже можно посмотреть в геймплейных роликах. Но список далеко не полон – в Injustice 2 будет как минимум двадцать восемь персонажей.

Некоторые герои уже успели покорить публику одним своим видом. Та же Харли – сущая очаровашка даже без оглядки на недавний «Отряд самоубийц», а Горилла Гродд кажется какой-то абсолютно бешеной машиной для убийства и наверняка станет одним из самых ходовых персонажей.

Что до еще не анонсированных героев и злодеев, то они не заставят себя долго ждать, разработчики из NetherRealm умело поддерживают интерес игроков и почти каждый месяц радуют нас новыми видео.

Пока же относительно остальных мы можем только гадать, а возможных вариантов тьма – Эд Бун говорит, что издательство развязало ему руки в отношении персонажей. Это значит, что в игре может появиться кто угодно, хоть Энимал Мен, хоть Джона Хекс, лишь бы они были милы разработчикам. Сейчас мы с уверенностью можем сказать только, что за бортом вряд ли оставят любимчика толпы Джокера. А вот тот же Синестро из первой части, скорее всего, не появится – Атроцитус его место уже занял. Три Фонаря для одного файтинга, как нам кажется, будет многовато (мы ведь не сомневаемся, что Зеленый Фонарь обязан показаться?).

НАМ СНОВА ПРИДЕТСЯ
окунуться в мир, где Супермен стал злым диктатором

Утром битвы, вечером шопинг

Когда Injustice 2 только анонсировали и показали трейлер, в котором герои одевались в броню, в головы многих закралось подозрение, что костюмы для супергероев станут аналогом боевых стилей из **Mortal Kombat X**. Но разработчики сразу дали понять, что по проторенному пути не пойдут.

В Injustice 2 будет кастомизация экипировки персонажей. Поменять позволят почти все, от сапог до тиары. Про оружие, разумеется, тоже не забыли. Каждая часть экипировки влияет на четыре характеристики героя: сила удара, скорость, защита и здоровье. Некоторые вещи (редкие, надо полагать) наделят персонажей новыми способностями.

Снаряжение будет выпадать чуть ли не после каждого боя, а возможных вариантов сочетания брони и оружия для каждого героя будет около тысячи. Так нам, по крайней мере, обещают.

У всех неравнодушных к онлайновым сражениям возник резонный вопрос: не скажутся ли эти переодевания на балансе? В одиночной игре такая ролевая составляющая вряд ли помешает, а вот в мультиплеере «эпическое» снаряжение может оказать решающее влияние на исход поединка, перевесив личные навыки игроков.

Решение разработчики нашли простое: в Injustice 2 будет два онлайновых лагеря – для стильных и для умелых. То есть в одном режиме весь добытый «лут» сохранит свою силу, в другом же, созданном для любителей «честных поединков», будет игнорироваться.

Но трофеи не единственное, что досталось Injustice 2 от ролевых игр. С каждым боем игрок будет прокачивать выбранного персонажа, и повышение уровня, судя по всему, заметно скажется на навыках героя. А вот как именно, нам пока не рассказывают.

В ИГРЕ ОЖИДАЕТСЯ
ролевая система – будут вещи, улучшающие характеристики персонажей

■■■

Сюжет Injustice 2 продолжит историю первой части – там будет все тот же мир, где Супермен построил диктатуру, но был побежден революционером в черном плаще. Теперь команде отважных под предводительством Бэтмена предстоит побороть оставшихся сторонников режима Супермена. Но в войне, как водится, появится и третья сторона.

Чтобы слить воедино все сюжетные линии, тянущиеся из первой части, будет выпускаться серия комиксов от тех же авторов, что занимались комиксом по **Injustice: Gods Among Us**. Но все это только в следующем году. А пока стоит набраться терпения и оттачивать мастерство подкатов и кидания бэтаранга. ■

ЧТО? Пятичасовая сессия игры в Mafia III
ГДЕ? Новый Орлеан, штат Луизиана

MAFIA III

АЛЛИГАТОРЫ КАК ВАЖНАЯ ЧАСТЬ ГЕЙМПЛЕЯ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Одна из главных проблем при убийствах – спросите любого знакомого киллера! – куда девать труп. Помните, как во второй **«Мафии»** загулявшие герои спохватились, что забыли труп в багажнике, и, несмотря на хмель, бросились закапывать его в лесу?

У Линкольна Клэя, главного героя **Mafia III**, таких трудностей не возникает. В его распоряжении знаменитые луизианские болота, где водятся пусть не крупные, но весьма кровожадные аллигаторы. Они, как та стая крыс, что всегда в распоряжении Корво Аттано, быстро и эффективно сожрут кого угодно вместе с костями, и никто жертву гарантированно не найдет. Не надо, как несчастному Хитмену, искать холодильники и изолированные комнаты – топь надежно скроет все следы...

БОЛЬШОЙ – НЕ ЗНАЧИТ ШУМНЫЙ

Да, крокодилы – очень важная часть игровой механики в Mafia 3, где появился полноценный стелс. Большую часть миссий можно пройти, не привлекая ничьего внимания. Ну или, по крайней мере, с этого начать, перейдя к стрельбе, только когда героя все-таки заметят.

Примерно так же был устроен и пятый **Metal Gear Solid**: никто не заставляет прятаться, а обнаружение еще не провал. Но если действовать аккуратно, можно изрядно сэкономить боезапас. Но если маскировка сорвалась – что ж, *оставшихся* можно перебить уже в открытую, с перестрелками, взрывами и вызовом подкреплений.

На пресс-показе в Новом Орлеане нам позволили провести в третьей «Мафии» пять часов. Первым делом мы пробежали самое начало, которое рассказывает о том, как Линкольн Клэй вообще ввязался в войну с организованной преступностью. Пересказывать стартовую линейку миссий – значит испортить всю интригу, но уж можете поверить – мотив у главного героя есть. История почти столь же тонкая, как и в первой части, где Томми Анджело оказался не в том месте и не в то время и просто не имел выбора – или работа на мафию, или смерть. А вот Линкольн Клэй ухитрился не в то время и не в том месте родиться.

Дело в том, что он – черный. Казалось бы, что с того, ведь Франклин из **GTA 5** тоже... Но тут очень важна *эпоха*. В Америке конца шестидесятых к «цветному» населению еще не начали относиться как к полноценным людям. Поэтому готовьтесь к тому, что вас будут презирать. Указывать на то, что ваше место среди прислуги. Не выполнять договоренности – ведь слово, данное черному, не значит ровным счетом ничего. Подставлять под пули и не только.

Этот момент попытались обыграть, например, в третьих «Людях в черном» – помните, как копы не могли поверить Джею, что он едет не в угнанной тачке? Там это был маленький незначительный эпизод, здесь же такое отношение будет постоян-

НЕСКОЛЬКО опрометчивый шаг – выходить в полный рост против дробовика

СИСТЕМА УКРЫТИЙ вполне традиционна и используется как для незаметности, так и просто для спасения от вражьих пуль

ДЛЯ БЛИЖНЕГО БОЯ предусмотрена уйма зрелищных добиваний. Пачечку долларов, кстати, имеет смысл прикарманить, лишними не будут

ным. В какой-то момент Линкольна обидят настолько сильно, что он объявит местному заправиле Сэлу Маркано вендетту. Ровно с этого момента контроль над ситуацией полностью перейдет в ваши руки.

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Клэй – парнишка смышленый, он понимает, что в одиночку ему против всех боевиков города не выстоять, чай, не Арнольд Шварценеггер в роли Джона Матрикса. Поэтому он находит союзников – предводительницу гаитян Кассандру, босса ирландцев Томаса Берка и нашего старого знакомого Витторио Скалетта, возглавляющего итальянскую диаспору.

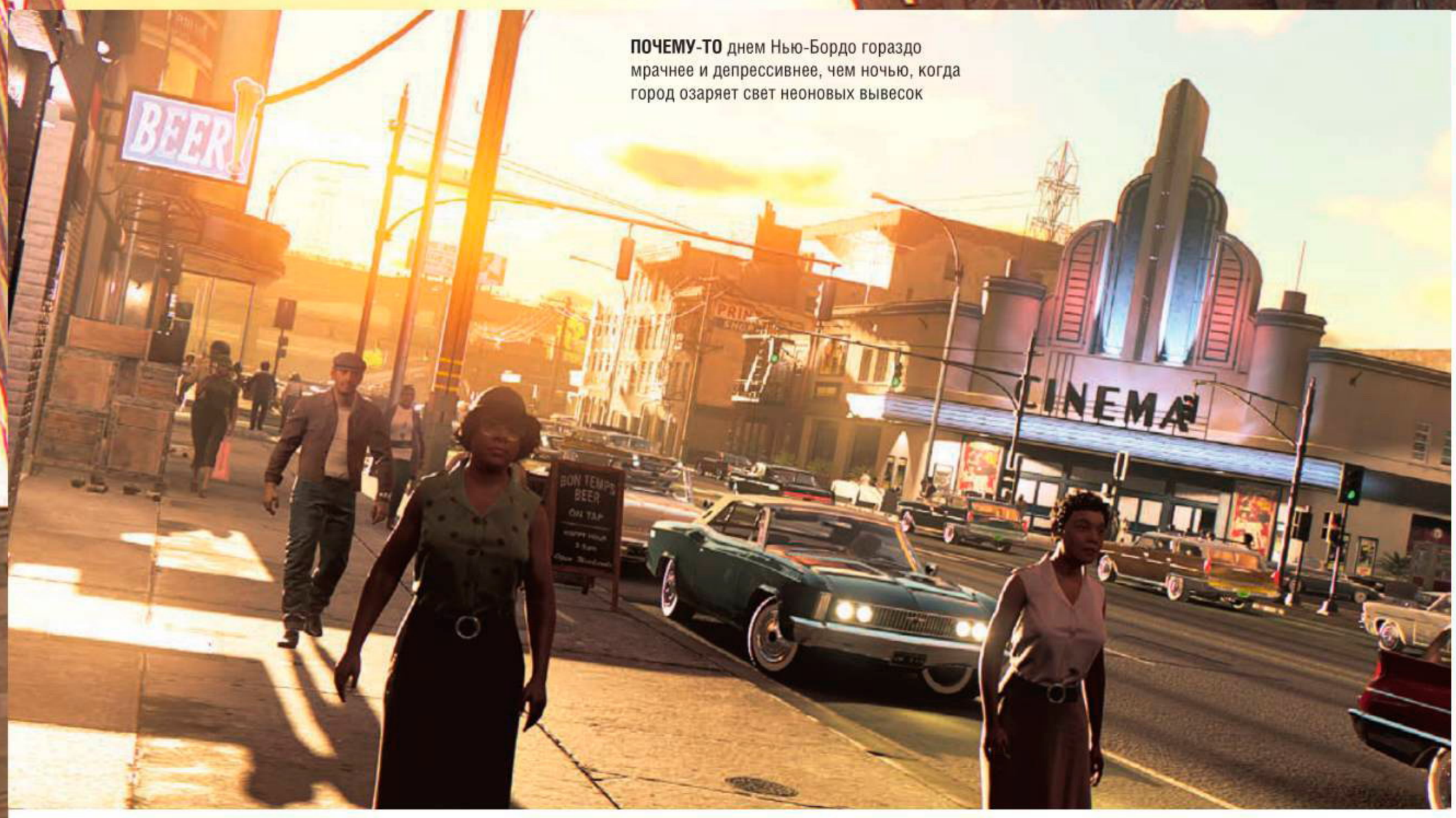
У каждого из них свои мотивы и интересы, каждый хочет урвать как можно больше. Кому отойдет тот или иной отбитый у Маркано бизнес – решать вам. Накрыли вы, скажем, мануфактуру по расфасовке легких наркотиков, а на нее уже выстраивается очередь: *«мне отдай – нет, мне – ой, делайте что хотите, но я тоже не откажусь»*. От этого выбора будут зависеть отношения с каждым из союзников – можете все отдавать одному, можете распределять равномерно, прислушиваясь к пожеланиям, кому что важно.

По мере роста уровня лояльности союзники будут открывать для вас новые возможности. Например, Кассандра предоставит мобильный оружейный магазинчик, который подъедет куда угодно, чтобы снабдить новыми стволами. Берк занимается подгоном машин в любой уголок карты. Ну а Вито всегда готов вызвать отряд головорезов-помощников.

Этим список не ограничивается, но все плюшки будут открываться постепенно. И очень важно не напортачить, потому что рассориться с кем-то раз и навсегда вполне реально. Тогда по вашу душу будут отправлены киллеры, и не останется иного выхода, кроме как прикончить обиженного босса, – а вместе с ним пропадут все его бонусы и все связанные с ним сюжетные ветки.

От ваших решений, по сути, зависит весь сюжет – то, как будет выглядеть город. Он разделен на девять условных провинций, в каждой из них есть по паре контор, изначально принадлежащих Маркано. Отобрать, судя по всему, придется все. С сюжетной точки зрения это обосновано тем, что Линкольну мало убить злодея, нужно еще сделать так, чтобы он как следует помучился, шаг за шагом теряя все, что имеет.

Проходить миссии можно в произвольном порядке, отвлекаясь на побочные зада-



ПОЧЕМУ-ТО днем Нью-Бордо гораздо мрачнее и депрессивнее, чем ночью, когда город озаряет свет неоновых вывесок

БОЛОТИСТАЯ МЕСТНОСТЬ, как и положено, густо заросла зеленью. Кстати, «bayou» на местном диалекте «болото» и есть

ЛУИЗИАНА – РОДИНА ДЖАЗА. В прообразе Нью-Бордо – Новом Орлеане – тоже на каждом углу клубы, где можно послушать одну из многочисленных джазовых групп

ния и случайные события. Скажем, едете вы по улице, а навстречу – подозрительная машина с головорезами. Если за ними проследить, можно обнаружить какой-нибудь схрон и поживиться деньгами. Но ехать за машиной придется аккуратно, по мере возможности не нарушая правил дорожного движения: будете ездить агрессивно, вам будут сигналить, что привлечет внимание бандитов. А уж авария или полицейская погоня точно заставит их скрыться.

DRIVING THROUGH THE NIGHT

Само вождение ощущается в игре довольно странно. Оно далеко не такое чугунное, как в **Watch_Dogs**, и не такое легкое и ненавязчивое, как в **GTA** или **Mafia 2**. Управляются машины тяжело: медленно разгоняются, еще медленнее тормозят, спасибо хоть в повороты вписываются плавно. Впрочем, на дворе ж еще даже не семидесятые, машинам того времени положено так двигаться. Сами разработчики называют свою механику вождения Hollywood Driving – дескать, ощущения от нее должны быть те же, что и при просмотре голливудских фильмов. И это вполне работает.

Смущает только странная модель повреждений, из-за которой машины при таране просто... взрываются. Стукнули вы кого-то с разгону в бок, а он р-р-раз – и подлетает на два метра вверх, объятый пламенем. Такое случается не всегда, но всякий раз вызывает большое недоумение – разве в жизни так бывает? Разработчики только пожимают плечами. Зато красиво и весело.

Вторая часть презентации состояла из свободной игры. Время перемотали на несколько игровых часов, с уже развитым персонажем и на немалый процент выполненной сюжеткой, и позволили каждому самому решить, чем заниматься еще три часа. В меню выбора миссии нашелся десяток пунктов – отдельно сюжетные, отдельно побочные, но от этого ничуть не менее интересные, с собственными микросюжетами, раскрывающими еще немного истории Нью-Бордо.

А по самой карте, как в каком-нибудь **Assassin's Creed**, раскиданы десятки пометок. Где-то можно ограбить магазин или кафе, стребовав плату за «протекцию». Где-то – установить жучок в узел связи, тогда можно будет подслушивать переговоры полиции и конкурентов в регионе.

Некоторые задания подразумевают не последовательное достижение целей, а что-то более общее. Например, нанести бизнесу конкурента урон на такую-то сумму, чтобы выманить из логова его владельца. Как вы будете решать задачу – дело ваше. Ломать, крушить, грабить, освобождать проституток, убивать охранников, стрелять в клиентуру – полная свобода самовыражения.

В НОЖЕ НЕ КОНЧАТСЯ ПАТРОНЫ

Линкольн отлично владеет приемами ближнего боя. При определенной сноровке можно зарезать двух противников под-

ИНОГДА за вами будут приезжать киллеры, особенно если вас занесет на территорию, подконтрольную злому конкуренту

РАЗРАБОТЧИКИ использовали много хитростей, чтобы добиться такой картинки на относительно слабом железе PS4

ряд прежде, чем они схватятся за стволы, так что изрядную часть проблем проще решать врукопашную. Пострелять тоже дают, но Линкольн носит с собой всего два вида оружия и очень малый запас патронов. Если уж перестрелка началась, придется регулярно покидать укрытие, чтобы подобрать что-нибудь с поля боя. Ну или просто короткими перебежками добраться до противников и перерезать их ножом.

Кстати, в опциях можно включить режим нелетальных добиваний. По идее, степень вашей жестокости тоже отразится на концовке.

Здоровье восстанавливается само, но только до определенного уровня, дальше придется вкалывать адреналин, обильно разбросанный по всем аптечкам города. Запас жизненных сил очень невелик: двух-трех попаданий подряд хватит, чтобы оказаться на грани гибели, так что выступать в открытую не вариант. Даже в бронежилете. Чем больше противников успеете устранить по-тихому, тем проще будет в дальнейшем.

■■■

И все-таки пять часов – это очень мало, чтобы наиграться в третью «Мафию». В ней очень приятные перестрелки, вождение, стелс и ближний бой. Придраться есть к чему, но ощущения остались исключительно приятные. Насколько интересной будет история, узнаем после релиза, но начало вдохновляет. Mafia III позволяет прочувствовать, каково это – быть изгоем, хотя вроде как отличаешься лишь цветом кожи. И делает игра это более чем убедительно – Линкольну Клэю действительно сопереживаешь. ■

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

ДЕЛАЕТ ТО, ЧТО НЕ ДЕЛАЛ НИКТО

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Larian Studios делает что-то жуткое. О продолжении одной из главных (если не главной) ролевых игр 2014 года мы писали уже неоднократно, каждый раз с огромной горой подробностей. Но недавно в Москву привезли еще одну демку, и оказалось, что все те детали – еще даже не самое интересное.

Если хотите скорее перейти к главному, начинайте читать сразу со второй главы.

А сперва все же пройдемся по основам.

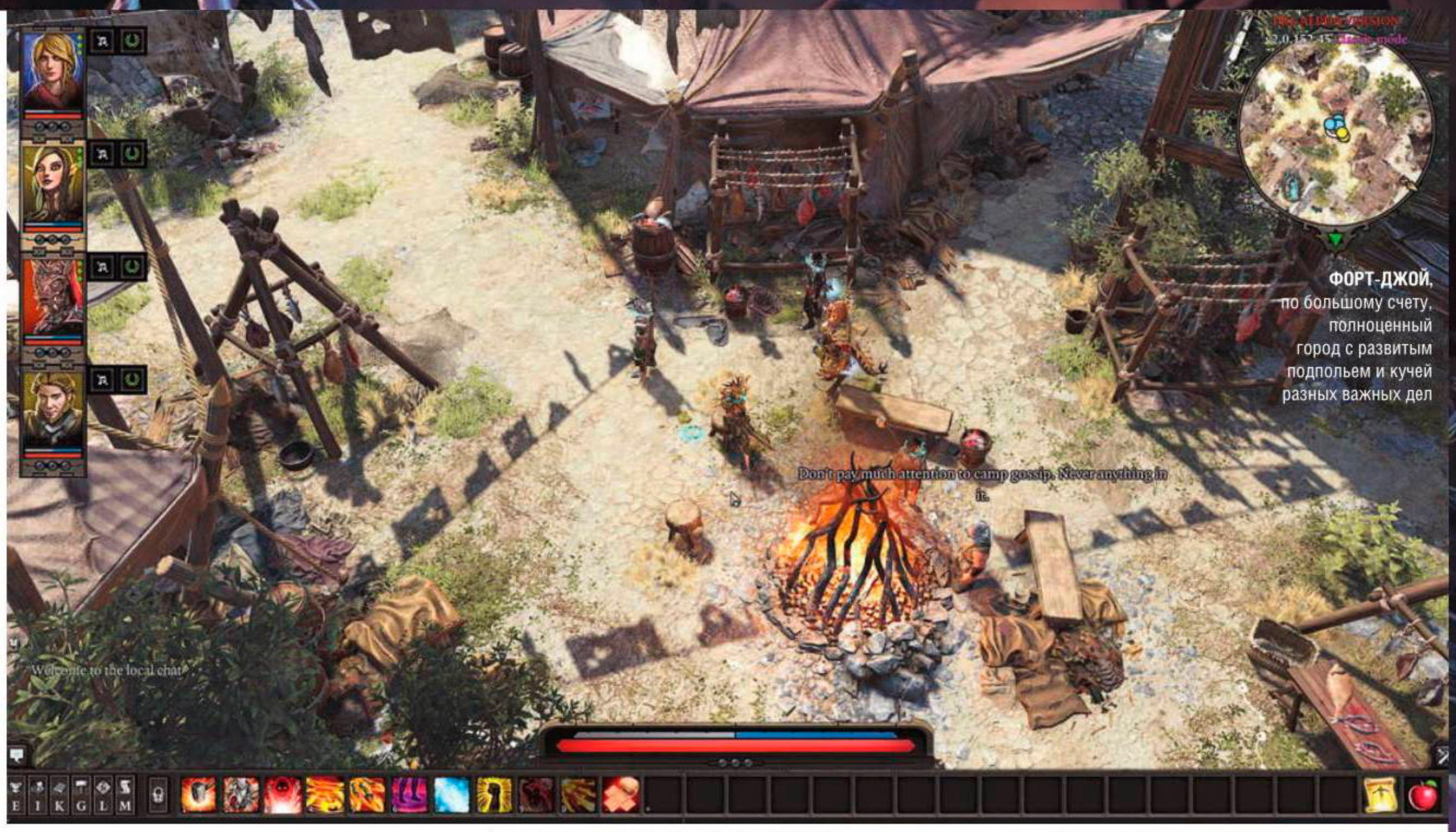
СВОБОДЫ НУЖНО БОЛЬШЕ... КУДА ЕЩЕ БОЛЬШЕ-ТО?

Главное, что отличает **Divinity: Original Sin** от почти всех компьютерных ролевок, – ее ориентированность на системы. По большому счету, это одна из немногих настоящих ролевых песочниц: перед вами ставят задачи, дают пространство и набор общих правил. Всё, дальше уже вы сами думаете, как со всем этим разобраться.

Допустим, вам нужно найти Штуку. Рассказать что-то о Штуке могут Петя, Ришат и Виталик. Петю можно прижать к ногтю шантажом, выкопав на заднем дворе улику, указывающую, что он не Петя, а кровавый преступник Ваня. У Ришата дома на письменном столе лежит дневник, а еще он много болтает по пьяни. У Виталика же есть корова, которую может разговорить герой, обученный общению с животными. Каждый путь рано или поздно приведет к цели.

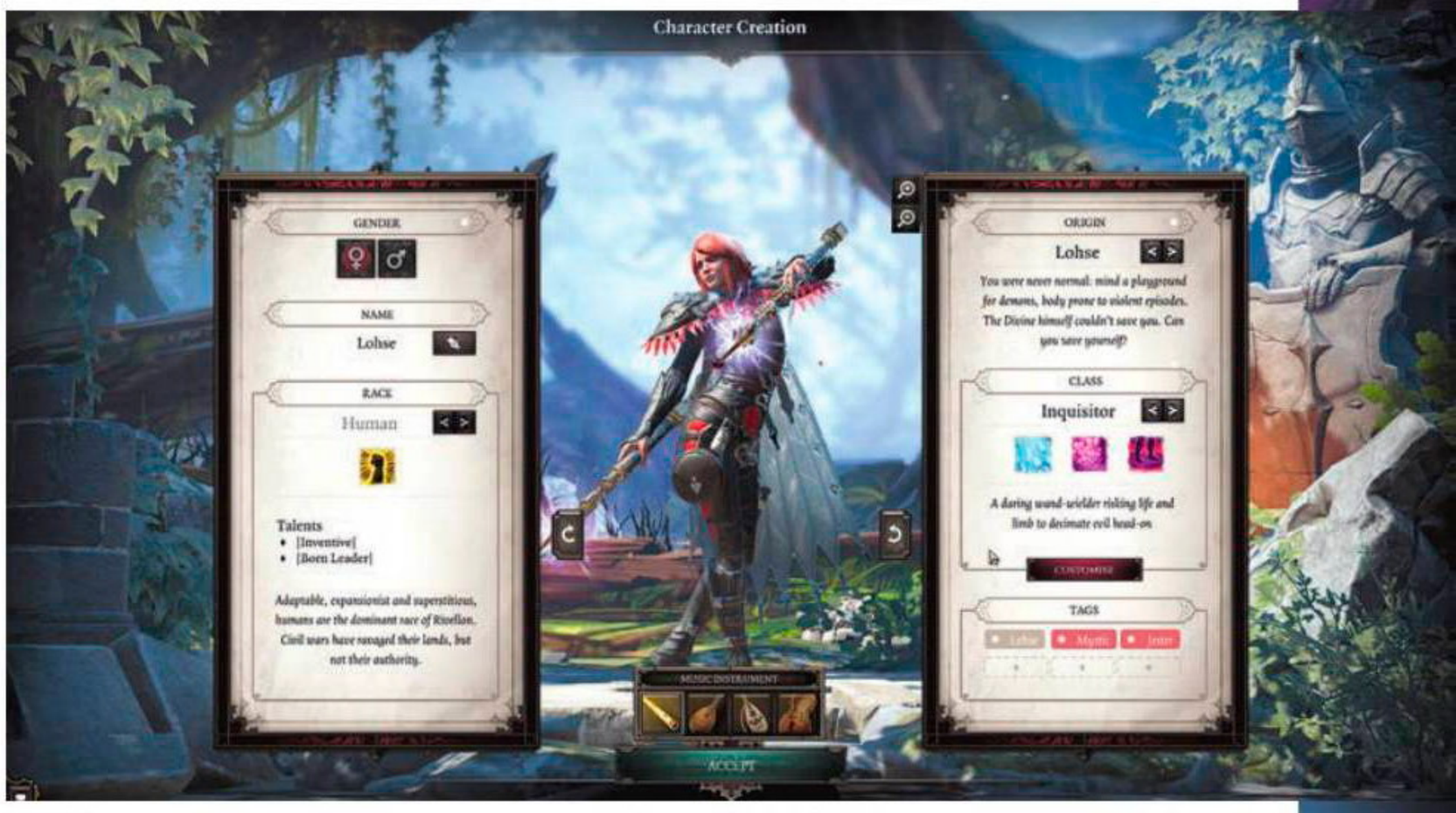
В **Original Sin 2** эти идеи развивают, о чем Артемий Котов рассказал еще в прошлом превью. В самом начале вы прибываете на «обучающий» тюремный остров. Вам нужно отсюда выбраться, и, как мне говорят, сделать это можно одиннадцатью путями. В центре острова – гетто Форт-Джой, где живут пойманные маги Источника. Можно пройти через него, а можно двинуться в обход и пробираться через топи, леса, вдоль пляжа и так далее. Везде есть квесты, секреты и другие интересные вещи, к которым нужно искать подход.

В Larian скрупулезно изучали все отзывы, и главная задача для них – починить то, что раньше не работало. Переделали, например, систему преступлений. Раньше достаточно было слямзить что-то со стола у кого-то на глазах, чтобы все вокруг стали нападать или звать стражу. Теперь в интерфейсе отражаются три уровня подозрения: на низком никто не обращает на вас внимания, средний – обычный показатель для оживленного центра города, где все глядят в оба, высокий – однозначно враждебная территория. Если где-то что-то пропадет, NPC начнут осматривать округу и, если вы окажетесь поблизости, попросят показать сумку.



ФОРТ-ДЖОЙ, по большому счету, полноценный город с развитым подпольем и кучей разных важных дел

ВНИМАНИЕ, тут повсюду что-то спрятано, будь то закопанный под деревом мертвяк или сундук за водопадом



ВИДИТЕ, внизу можно выбрать музыкальный инструмент? Музыка в Original Sin 2 будет подстраиваться под события в игре, и как только произойдет что-то, касающееся вашего героя, – зазвучат пассажи на выбранном инструменте

Совершенствуют боевую систему. Добавили учет высотности, и теперь стоит занимать возвышения, чтобы эффективнее атаковать и защищаться. Увеличили количество взаимодействующих друг с другом «стихий». Как и раньше, разлитое масло поджигается, вода тушит огонь и так далее, но теперь можно, скажем, делать лужи из крови (просто пустите врагу кровь), а еще благословлять и проклинать землю, воздействуя на всех, кто на ней стоит. Убрали навыки, от которых было мало пользы, добавили новые. И прочее, и прочее.

Заострять внимание на частностях не будем. Потому что это, повторюсь, не самое главное.

КООПЕРАТИВ – НЕ КООПЕРАТИВ

Разработчики продолжают развивать идею кооперативного прохождения. Напомню, в первой Original Sin в начале игры вы создавали не одного персонажа, а двоих, причем вторым мог управлять кто-то другой. Время от времени парочка затевала перепалку, и игроки отыгрывали обе стороны. Либо одну из сторон отыгрывал ИИ, если вы не хотели играть в компании.

В Original Sin 2 это тоже будет. Но, во-первых, героев на старте может быть не двое, а четверо – и игроков, соответственно, тоже. Во-вторых, кооперацией совместное прохождение ограничиваться не будет: в какой-то момент мотивы одного героя могут встать поперек целей другого, тогда образуется конфликт, в котором один вставляет другому палки в колеса. Можно найти общий язык, но все же то, что мы теперь играем не за безликих аватаров, а за героев со своими взглядами на мир, – чуть ли не главная идея Original Sin 2. Отсюда и конфликты.

Продюсер Дэвид Уолгрейв, рассказывая об игре, не раз и не два заострял внимание на том, что теперь над игрой работают «не полтора сценариста, а сразу девять». Сюжет, прямо скажем, был слабой стороной первой Original Sin, поэтому после ее успеха Larian занялась поисками новых писателей. И углубление отношений между персонажами – одно из следствий этого.

Теперь, создавая героев, вы выбираете не только внешность и набор стартовых умений (строгого разбиения на классы, как и раньше, нет – вы можете выучиться на кого угодно, лишь бы хватало опыта), но также расу и набор меток-тегов, определяющих черты характера. Расы дают специальные умения, а все вместе влияет на то, как вы можете вести себя в диалогах и как к вам будут относиться окружающие. Вы можете быть коварным эльфом. Или задор-

СРАЖЕНИЯ по-прежнему пошаговые, но многое изменилось. Например, поля сражений с точки зрения механики больше не плоские: боец на возвышении дерется эффективнее тех, кто внизу

ной, но благородной нежитью. Или гномом – мистическим шутом. И все это так или иначе проявится в беседах. Вы увидите как – особые реакции помечаются в диалоговом окне.

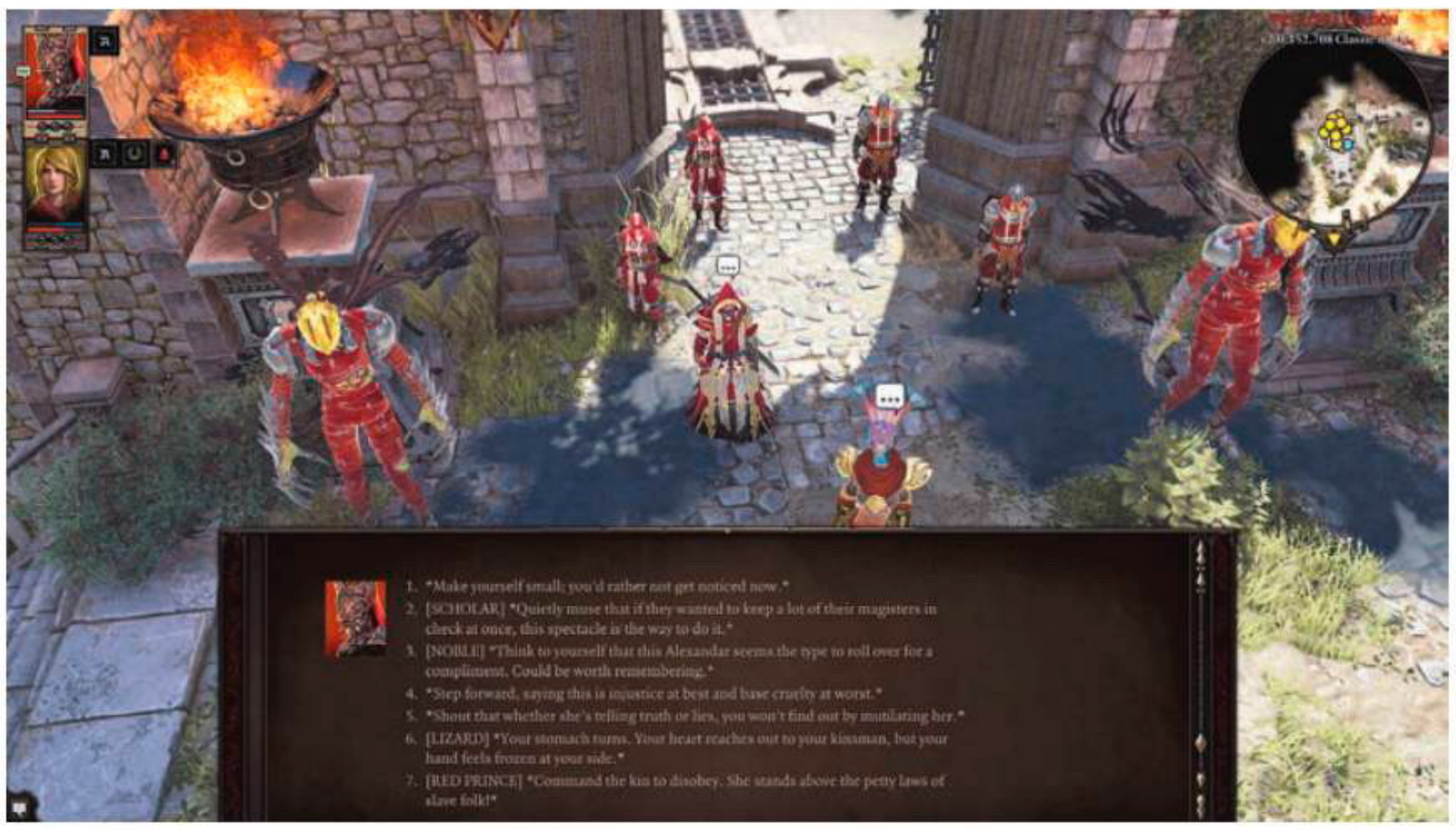
Но об этом мы уже писали, и это вовсе не главная особенность героев Original Sin 2.

ТЕПЕРЬ МОЖНО ЕСТЬ ЛЮДЕЙ

Ничто не мешает сделать героя чистым листом и формировать его образ и характер по ходу игры – как в первой части. Но в то же время теперь вы можете выбирать готовую предысторию... и это поменяет очень многое.

Речь идет не о коротеньких вступлениях перед началом основной кампании, как в **Dragon Age**. Личные истории тянутся сквозь всю игру и постоянно переплетаются с основным сюжетом – и с историями других героев тоже. Солнечная девушка Лозе одержима демоном и вынуждена искать способ его побороть (или прийти с ним к соглашению). Изгнанный принц королевства ящеров (его так и зовут – Красный Принц) стремится вернуться домой и воссесть на трон.

А эльфийка Себилль как раз недавно вырвалась из рабства у господ-ящеров, убила их... ну и съела. Это фишка такая у эльфов и вообще расовая способность, которой часто находится применение: есть ноги-руки умерших и получать их воспоминания. Теперь Себилль знает имена важных ящеров, которых ей нужно убить, но, в отличие от Арьи Старк, не повторяет их – она вытатуировала их на теле и, когда



СГОНЯТЬ тех, кто владеет опасной магией Источника, в гетто придумал епископ Александор (орфография сохранена). Как антагонист тип он достаточно специфический – прежде всего потому, что уверен, что делает доброе дело

приходит время следующей жертвы, смотрит на себя и говорит: «Ага, вот ты точно следующий».

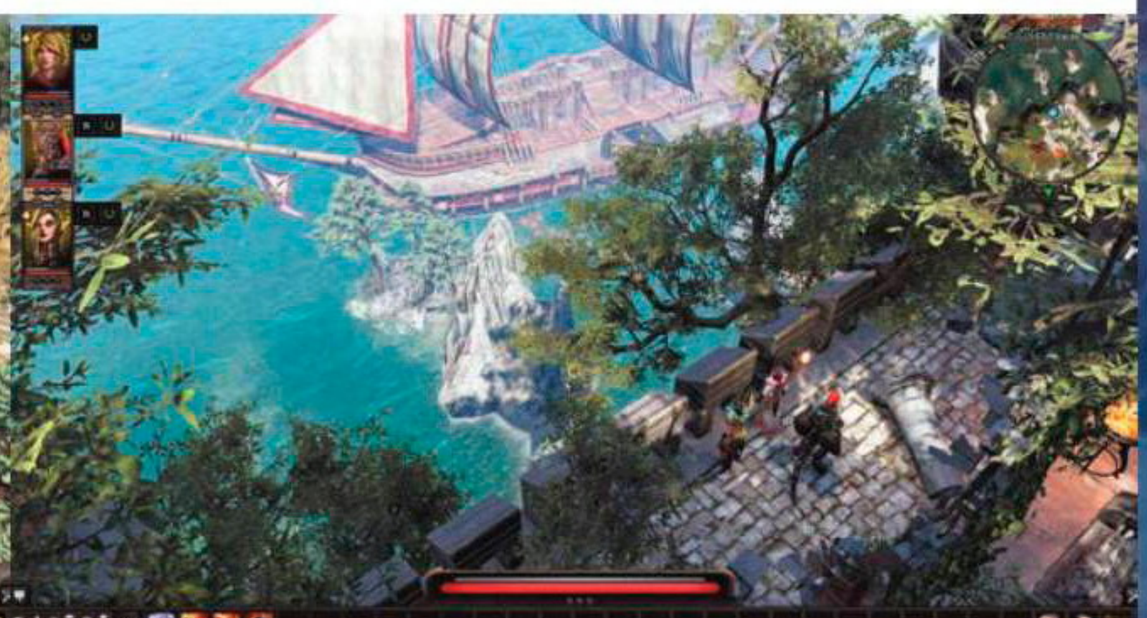
Уже догадались, кстати, что может пойти не так? Помните, что я говорил про конфликты между персонажами? Вот так и Красному Принцу однажды нужно будет встретиться со старым ящером-предсказателем, который поможет ему встать на верный путь, – хотя вполне может статься, что Себилль его уже убила.

Как и в первой Original Sin, все NPC смертны. Можно попытаться прибегнуть к некромантии и поговорить с призраком или поискать другой путь, но все равно вполне вероятна ситуация, когда Красный Принц в конце концов «проигрывает» и так и не становится королем.

Да, игроки могут попытаться договориться, но во многих случаях попросту не будут знать о намерениях друг друга. Героям ничто не мешает разделиться и гулять в разных частях мира, при этом их личные дела не будут появляться в дневниках друг друга. «Убил твоего квестового парня? Ой, извини, не знал!» – и в милом дружеском кооперативе внезапно появляются новые добрые эмоции.

Но, само собой, персональная история и побочные задания – это только одна часть игры. Общая сюжетная линия никуда не делась. Все герои встречают друг друга на острове-тюрьме, куда свозят тех, кто владеет магией Источника, для «очищения», подразумевая под этим дезинтеграцию. Если вы решили играть в оди-

ДЛЯ ORIGINAL SIN 2 ДВИЖОК первой части пересобрали и подтянули. Выглядит игра очень хорошо, особенно с высоты



ночку, там же вы повстречаете остальных персонажей под управлением ИИ, сможете взять их в партию и помочь с выполнением персонального квеста. Или проигнорировать – и впоследствии встречать их на пути, наблюдая за тем, как у них ничего не получается.

В той демке, что мне показывали, было четыре предыстории (трое упомянутых выше героев плюс Ифан Бен-Мезд, жаждущий отмщения наемник в отставке), и каждой занимается отдельный сценарист. Авторы отвечают за своих героев от начала до конца, тщательно выстраивают все пути и линии взаимодействия. К релизу персонажей будет больше – и вполне вероятно, что новые появятся потом, в бесплатных дополнениях.

Бесплатность Уолгрейв подчеркнул отдельно: платные DLC для первой части выпускались из-за условий договора с консольным издателем, больше в Larian такого допускать не хотят. И вообще планов насчет консольных версий пока нет.

■■■

Когда тебе рассказывают обо всех безумных вещах, возможных в Original Sin 2, подмывает воскликнуть: «Черт, да ничего у вас не получится!» До тех пор, пока не дойдет, что большую часть подобных вещей уже реализовали в первой Original Sin.

То, чем заняты разработчики, трудно назвать нереализуемым. Они просто продолжают придавать форму тому, основу для чего заложили два года назад. И не говорите мне, что это не кажется потрясающим.

Divinity: Original Sin 2 выходит в раннем доступе Steam 15 сентября. Ранняя версия включает в себя весь тюремный остров, прохождение которого займет 12–18 часов. Дата же выхода полной версии не объявлена. ■

ЖАНР Космический симулятор
ИЗДАТЕЛИ Hello Games, Sony Interactive Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Hello Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ no-mans-sky.com

NO MAN'S SKY

КОСМОС НАИВНОЙ МЕЧТЫ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Intel Core i3-530 2,9 ГГц, 8 ГБ, 1,5 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i7-860, 8 ГБ, 2 ГБ видео

No Man's Sky – не совсем игра. Это мечта десятилетнего мальчика, которого накачали «Космической одиссеей 2001 года» и «Молчаливым бегом», обложками научно-фантастических книг в мягком переплете и романтикой научпопа Карла Сагана. Потом мальчику дали команду, бюджет и право делать все, что захочется. Мечта ожила.

В **No Man's Sky** правит наивность. Сколь бы напыщенной ни была маркетинговая кампания, у меня не возникает сомнений: когда Шон Мюррей, один из основателей **Hello Games**, говорил, что делает бесконечную вселенную, это не было рекламной уловкой, в его словах не было ни капли злого умысла. Только мечта. Большая, искренняя и, возможно, несбыточная.

В итоге все разбилось о злую реальность, где одной лишь красивой мечты никогда не бывает достаточно.

В КОСМОСЕ можно заняться пиратством, только не ожидайте, что вам это по-крупному аукнется

ИГРА КАК ВСЕЛЕННАЯ

В No Man's Sky вы исследуете космос. Любуетесь звездами. Можете высадиться на любой планете и исходить ее вдоль и поперек. Потом – в очень отдаленной перспективе – вы доберетесь до центра Вселенной. Или не доберетесь.

Погоня за масштабами здесь достигла апогея, что, скорее, хорошо. Восемнадцать квинтиллионов созданных алгоритмом планет здесь потому, что они нужны. Не для того, чтобы вы все их посетили, – наоборот, чтобы вы поняли, что никогда не увидите все; чтобы вы перестали пытаться угнаться за каждой отметкой на радаре. Здесь хочется гулять, хочется смотреть по сторонам и быть первооткрывателем. Просто ради самого процесса.

Генератор существ очень редко выдает кого-то симпатичного (кругом одни членозавры, семизадые обезьяны и кроненберги – разработчики сами напрашивались, когда давали игрокам право именовать животных), а типов планет и деталей, из которых складываются животные, растительность и корабли, тут ограниченное количество. Везде будет достаточно суши,

ЭТИ РЕБЯТА, да и все остальные, не задают лишних вопросов в духе «Зачем мы родились на свет?» и просто шагают по полям. Возможно, именно так и надо играть в No Man's Sky

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Переведен текст и озвучка предупреждений. Перевод приятный, хотя местами чересчур буквальный.

ВЫ МОЖЕТЕ встретить таких красавцев, а можете не встретить. Удовольствие от игры заметно зависит от того, повезет ли вам наткнуться на классную планету

чтобы посадить корабль (то есть никаких газовых гигантов и океанических планет), а рано или поздно вы подумаете, что вон тех крабов или парящих змеев уже где-то видели.

Но на практике параметров, коими оперирует генератор, достаточно, чтобы широкими мазками обрисовывать образ какого-то особенного места, подобного которому вы никогда не найдете. Почти на каждой планете отыщется хоть что-нибудь запоминающееся.

No Man's Sky – великолепная созерцательная игра. В ней бывают по-настоящему магические моменты: например, когда планеты в небе складываются особенно красивым образом или когда ты впервые видишь, как чей-то корабль садится за горизонтом, и думаешь – живой это игрок или нет? Живым он может и не быть, а давнишние рассказы Мюррея о том, что здесь можно встретить другого игрока, могут оказаться выдумкой... но иллюзия уже сложилась. Правда это или нет – зачем нам знать?

За последнее стоит зацепиться. Вопреки научно-фантастической затравке, No Man's Sky – игра-религия. В ней многое приходится принимать на веру. Она подбрасывает гипотезы, и их чисто физически трудно проверить. В конце концов, можно ли действительно добраться до центра Вселенной? До центра галактики уже добрались, и увидели там... что-то. Стоит ли продолжать? На этот вопрос отвечают просто: а вдруг там действительно есть нечто большее?

ИГРА КАК ИГРА

В те моменты, когда No Man's Sky не будоражит воображение, она пытается изображать нормальную игру – вернее, обыденный симулятор выживания. У вас есть системы жизнеобеспечения, двигатели, пушки – много разных вещей, требующих подзарядки разными видами топлива. Топливо нужно добывать. Ресурсы на необходимые апгрейды – тоже. И погоня за всем этим однажды принимается топить в себе все доброе и вечное. Романтика сменяется злобным прагматизмом, выраженным в цифрах. Счетчики, ползунки, свободные ячейки, занятые ячейки. Деньги. Апгрейды. В фантазию начинает просачиваться реальная жизнь.

Все, что касается управления ресурсами и выживания, в No Man's Sky будто бы целиком перенесли из игры про одинокого космонавта Out There – вплоть до интерфейса. Но там крафт, оптимизация барахла в инвентаре и поддержание жизненных показателей в норме работали лучше, поскольку сама игра целиком к ним сводилась. Там разработчикам удалось сбалансировать все таким образом, чтобы игровые системы сами выстраивали повествование, заставляли нервничать и лезть из шкуры вон ради выживания.

В No Man's Sky все это только отвлекает. Да, поначалу дефицит ресурсов может создавать эмоционально сильные экстренные ситуации: у тебя заканчивается топливо

ИНОГДА ты видишь то, что еще не видел, – и такие открытия, пусть даже совсем небольшие, заставляют двигаться дальше

в системе жизнеобеспечения, ты в панике – ищешь, чем бы ее заправить, и в последний момент находишь полное углерода дерево. Но стоит чуть освоиться, понять, что где лежит, и разгадать принципы построения местных миров, как добыча ресурсов для самообеспечения станет простой формальностью, которая скоро перерастет в нудную обязаловку.

А во всем, что не касается чисел, здесь проблем нет. В No Man's Sky не приходится учиться летать: чтобы куда-то прибыть, достаточно навестись на цель и зажать две кнопки. Редкие сражения на поверхности планеты могут слегка раздражать, перестрелки в космосе перестают трепать нервы, как только прикручиваешь к кораблю самонаводящийся лазер.

И, невзирая на свободу, космос в No Man's Sky – это контролируемое пространство. Идти-то можно куда угодно, но рано или поздно вы все равно как бы случайно наткнетесь на квестовый бункер, какую-нибудь важную для истории аномалию или космических налетчиков. Я ни разу не ощутил, что нашел что-то, потому что специально искал, – чаще было так, что интересную вещь мне подсунули под нос, отметив ее иконкой. Получается, я не исследователь космоса, а посетитель парка развлечений.

Все было бы прекрасно, если бы No Man's Sky умела создавать истории из геймплейных ситуаций. Но это не «Космические рейнджеры» и даже не Shadow of Mordor. Здешние алгоритмы создают потрясающе красивые галактики с потрясающе красивыми планетами, где цветет потрясающе красивая (если не подходить слишком близко) природа, – но жизни во всем этом нет.

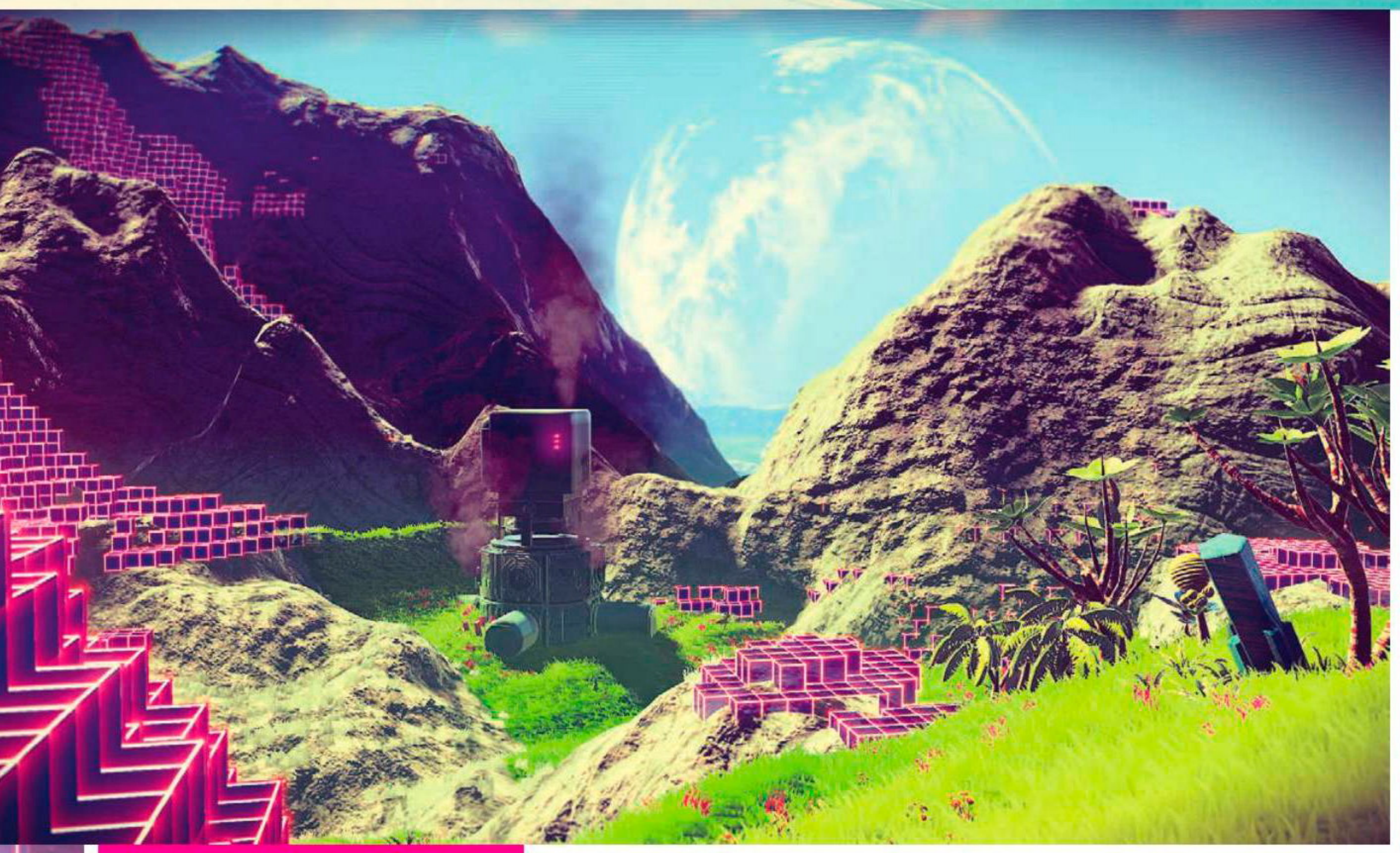
КОРАБЛИ, как и почти все в игре, создаются алгоритмом из множества модулей

В No Man's Sky, вопреки названию, полно народа. Ты не чувствуешь себя по-настоящему потерянным, потому что почти везде тебя встречают разумные расы, стайки кораблей, роботов-стражей, космические станции и другие следы тех, кто пришел сюда раньше тебя. Тебя постоянно куда-то ведут. Постоянно что-то показывают.

Но вот ты заходишь на космическую станцию, а там одинокий инопланетянин стоит... И все. Посадочный отсек постоянно принимает новые корабли, и с их пилотами даже можно поговорить – правда, только чтобы поторговать и поменяться кораблями. Планетарная фауна, какой бы дикой она ни казалась, либо кидается на вас, либо нарезает вокруг круги. Можете покормить динозаврика, и он нагадит ресурсами. Вот и вся вариативность.

ИГРА КАК АКВАРИУМ

Из-за своих чисто «игровых» моментов No Man's Sky напоминает старенький отечественный «Паркан 2». Вы выполняете одну одинаковую миссию за другой, ходите по типовым коридорам планетарных станций и по пути думаете, что игра могла быть чем-то несоизмеримо большим. Только тут это огорчает еще сильнее. Даже после всех упреков в однообразии, после всех попыток рационализировать и объяснить происходящее в No Man's Sky продолжаешь чувствовать что-то мистическое. Какую-то хорошо скрытую правду, до которой хочется докопаться.



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: полная версия предоставлена издателем за день до релиза.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: тридцать часов.

Уверен, No Man's Sky будут продолжать разгадывать – как разгадывали The Witness, к примеру. Только в этом случае между нами и ответом на вопрос «Можно ли достичь центра Вселенной?» лежат не поиски, а десятки часов рутинного труда. Грубо говоря, ответ узнает (или не узнает) тот, кто первым накопает достаточно топлива. Вот так примитивно. Возможно, где-то найдется то, над чем придется поломать голову. Но сколько времени пройдет до тех пор?

■■■

No Man's Sky пытается изобразить из себя обычную, привычную и понятную всем игру про числа и прогрессию... притом что ее лучшие моменты – те, когда ты, ничего не понимающий, завороженный, идешь к горизонту, чтобы узнать, что там. Вовсе не те, когда ты лихорадочно добываешь плутоний для заправки двигателя, потому что хочешь как можно скорее отсюда сбежать. Эти моменты, должно быть, необходимы, чтобы подчеркивать все остальные. Но здесь они не подчеркивают, а перетягивают все внимание на себя.

Ходить по планетам и бороздить просторы космоса в No Man's Sky вскоре становится скучно, но это в порядке вещей. Главное – не задавать вопросов типа «Зачем это мне?» и никуда не спешить. Эта игра воспринимается гораздо легче, если не пытаться ее *пройти*. Лучше просто время от времени в ней тонуть, как в скринсейвере с рыбками.

Если вы к этому не готовы, не покупайте No Man's Sky. ■

ПОРАДОВАЛО:
– это красиво;
– чувство неизведанного и постоянное любопытство;
– в нужной мере ненавязчивый сюжетный квест;
– необъятные масштабы в кои-то веки идут на пользу;
– бесконечный потенциал для развития.

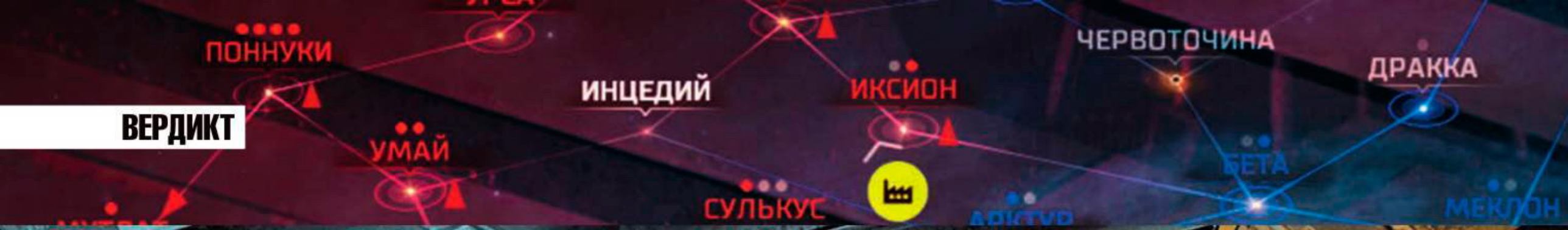
ОГОРЧИЛО:
– заурядные элементы выживания бросают тень на новые ощущения от исследования;
– далеко не все планеты по-настоящему интересны;
– стойкое ощущение, будто вселенная на лету подстраивает то, что игрок должен увидеть.

ДОЖДАЛИСЬ?
Кажется, никто не сомневался, что все свои амбиции No Man's Sky удовлетворить не сможет. Другое дело, что местами ее несет куда-то не туда. Это хорошая, в чем-то прекрасная игра, просто советовать ее можно только особому сорту людей, готовых постигать дзен через созерцание и монотонный труд.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»



ЖАНР Глобальная космическая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ WG Labs
РАЗРАБОТЧИК NGD Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ masteroforion.com

MASTER OF ORION

КТО СТАРОЕ ПОМЯНЕТ...

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5 2,8 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Задолго до того, как **Master of Orion** появилась в «раннем доступе», нам говорили, что возрождение серии не будет отступать от канонов эталонной второй части (третья была куда более комплексной, зато и почти недоступной для массового игрока). Дескать, никаких жанровых свершений не будет – просто реинкарнация старичка в юном теле.

Так Master of Orion во всеуслышание отказалась от конкуренции с современными стратегиями. Знаете, на войне тоже можно отказаться от конкуренции, но это не спасет от пуль и снарядов. Мы, собственно, к чему ведем: все это время жанр 4X-стратегий развивался бурно, породив множество направлений, и Master of Orion никуда от этой среды не деться.

ТЕСНАЯ ГАЛАКТИКА

Помните то обещание – каноны, традиции, скрепы? В общем, отчасти Master of

СИСТЕМЫ, обведенные кружочком, защищены от проникновения. Другие цивилизации будут регулярно выпрашивать право прохода (чтобы захватить свободные планеты) и страшно обижаться из-за отказа

ПЕРЕКОС в отраслях исследований достаточно тяжко сказывается на универсальности империи

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игру предоставил издатель.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: 26 часов.

Orion все же освободилась от всего этого. Нет, основа основ уцелела. Есть галактика, полная звезд, вокруг звезд вращаются планеты, которые мы будем колонизировать, строить там здания и добывать пищу, налаживать промышленность, воплощать научные идеи и, конечно же, зарабатывать кредиты. Планеты разные – уютные земного типа, неуютные засушливые, совсем гадкие, радиоактивные, и тому подобное. И приносимая польза напрямую зависит от типа и размера планеты.

Вот и первое отступление: вам не отыскать аборигенов даже на самой захудалой планетке. И записать дикарей в фермеры не получится – нет их.

Темп освоения галактики тоже изменился. Прежде всего потому, что нельзя порхать по открытому космосу как вздумается. Системы связаны трассами гиперпространства, и это порождает сразу две проблемы – трудность перелета между системами, не связанными этими ниточками, и защита путей.

Приграничные входы-выходы с этих трасс предстоит прикрывать боевыми станциями, иначе каждый встречный-поперечный сможет летать посреди вашей империи и даже заселять планеты в ваших системах. Задача демаркации границ, которой в оригинале и не пахло, в новой части становится одной из важнейших, если только вы не живете на самом отшибе галактики. Некоторые трассы непроходимы с самого начала – так галактика «рубится» на несколько частей, что позволяет еще быстрее нажить себе врагов.

АНТАРЕССКАЯ НИЧЬЯ

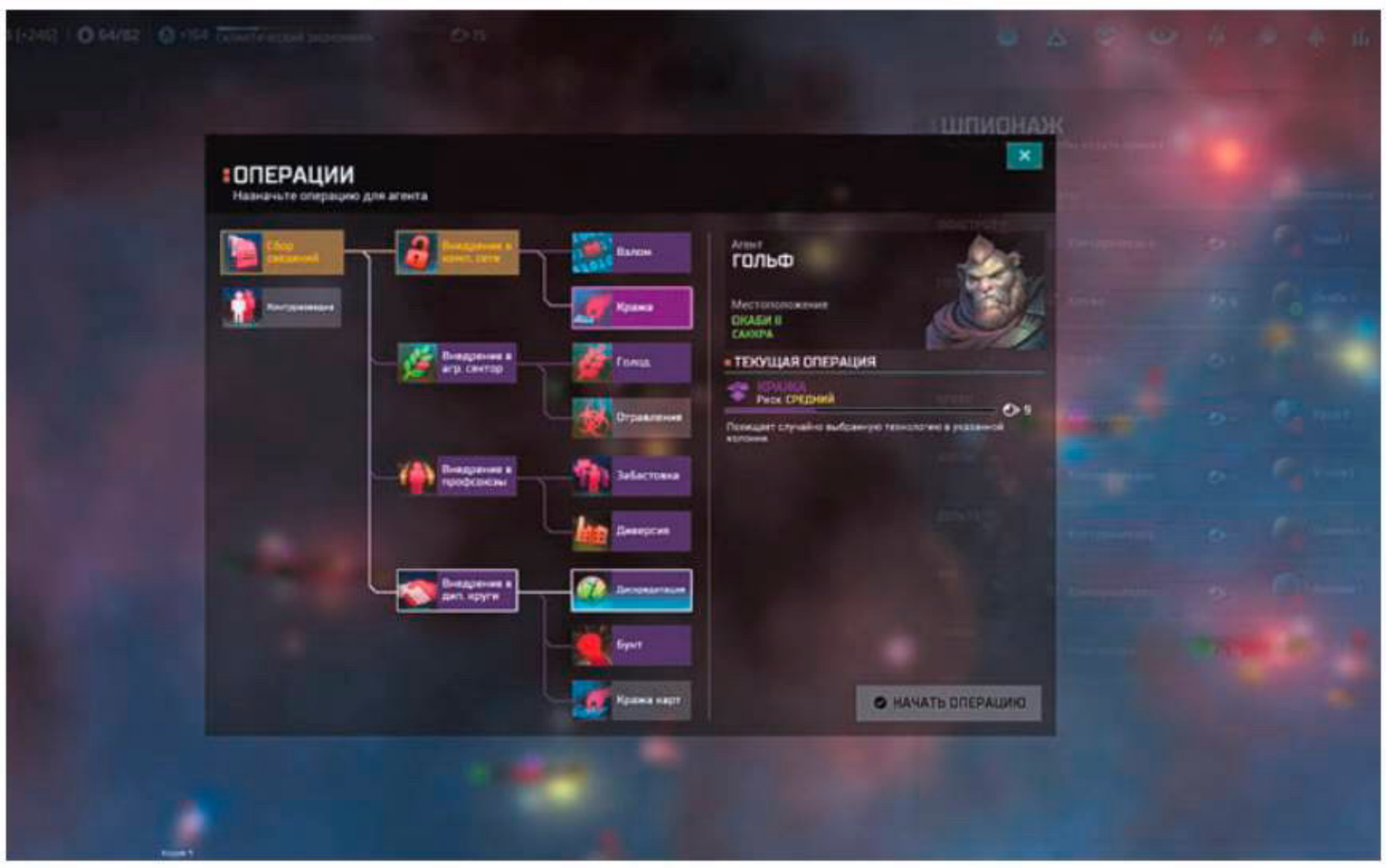
Как и раньше, нет искусственных ограничений на захват планет, а вот естественные еще как имеются. Колония выживет и на токсичной планете, но толку от нее не будет очень долго – пока не вырастет население и не появятся необходимые здания. За это время ваши конкуренты, более придирчивые в выборе новых земель, вырвутся вперед и начнут подумывать о недружелюбных действиях.

Отговорить их, впрочем, теперь куда проще, чем на ранних этапах тестирования. Хотя дипломатия и мало чем выбивается за пределы жанровых стандартов, ее отличает относительное спокойствие участников. Если вы не дали заметную слабину, никто не будет кидаться с кулаками от переизбытка чувств.

Напротив, даже с самыми воинственными соседями можно завести теплые дружеские отношения, особенно если дружить вместе против кого-то. Это отличает Master of Orion от других игр жанра: ИИ весьма болезненно реагирует даже на самые безобидные дипломатические акты по отношению к его врагу. Простой обмен технологиями за спиной соседа злит его так, будто вы бросили ему в лицо грязный носок.

Немного изменился и подход к научным исследованиям. Когда-то вы изучали

ПОСЛЕ очередного технологического прорыва конструктор сам улучшает основные проекты, и одной кнопкой эти улучшения применяются к флотам. За деньги, разумеется



ЕСЛИ ВЫ не совершенствовали качество вашей разведки, агенты будут попадаться через раз

отрасль и получали с нее либо одну выбранную технологию из нескольких – если раса не креативна, либо все сразу – если раса креативна.

Все это в прошлом. Новый формат прогресса – стандартное древо технологий, словно слизанное у **Civilization**. Различий между расами и подавно не наблюдается: что древний силикоид, что пламенный булрати движутся по общим научным рельсам. Единственный осколок ушедшей в прошлое системы – после некоторых научных прорывов на выбор даются две прикладные технологии. Впрочем, фатальной важности в подобном решении нет, вторую технологию всегда можно выкупить у соседей (или они отдадут сами, если засекут в вашей системе подозрительно большую флотилию).

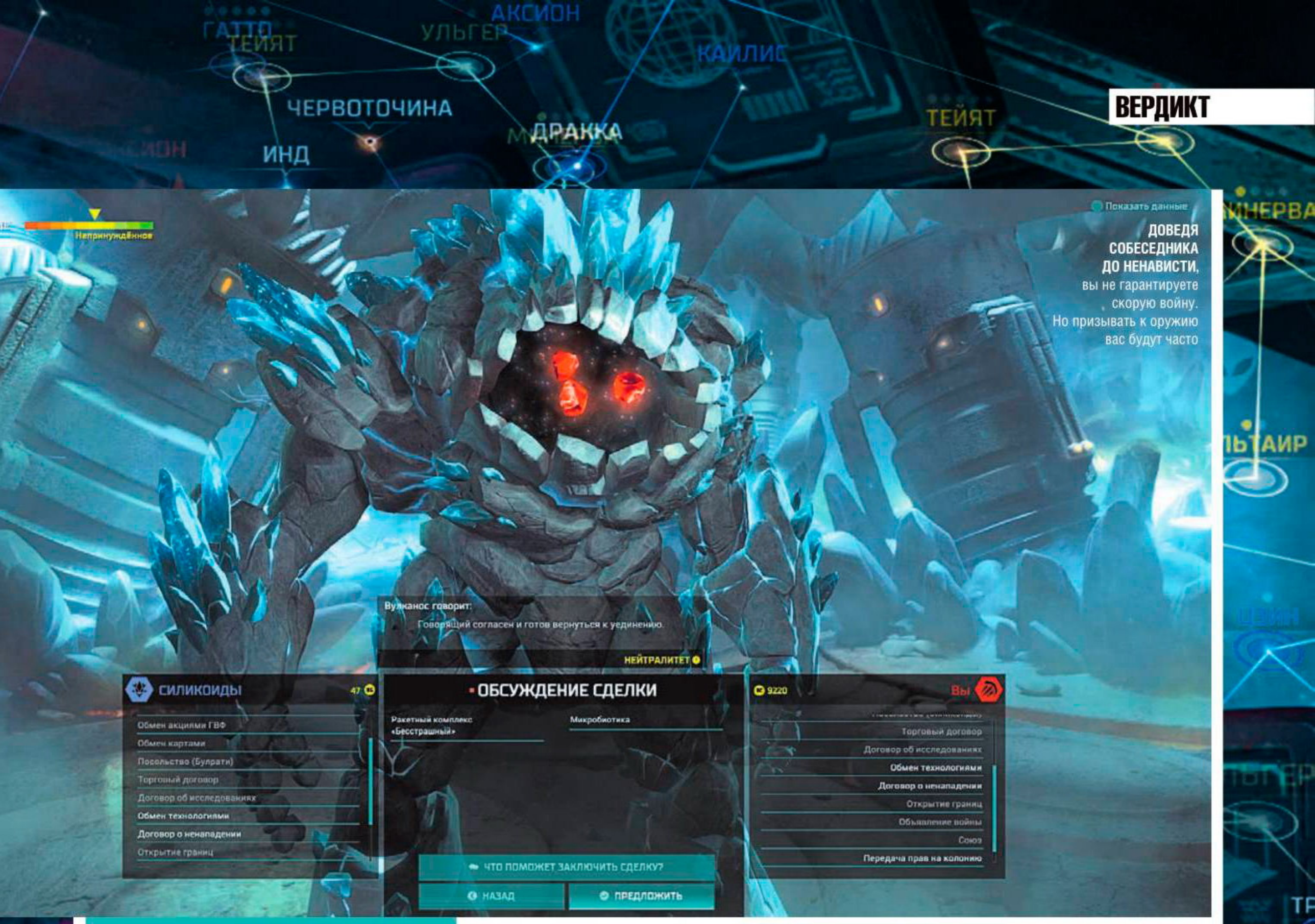
КРОВЬ В ВАКУУМЕ

А уж коль случилось неизбежное и безвучно загремели корабельные орудия... Тогда вы увидите, что и здесь Master of Orion не находит в своем предке источника вдохновения. Пошаговые бои раньше, конечно, доводили до исступления, но такой судьбы они не заслужили. Простенькая свалка кораблей, куча-мала, где лучшая тактика – обвести рамкой и отправить на смерть. Проще только в Stellaris, где даже такой тактики нет, просто разборки стенка на стенку.

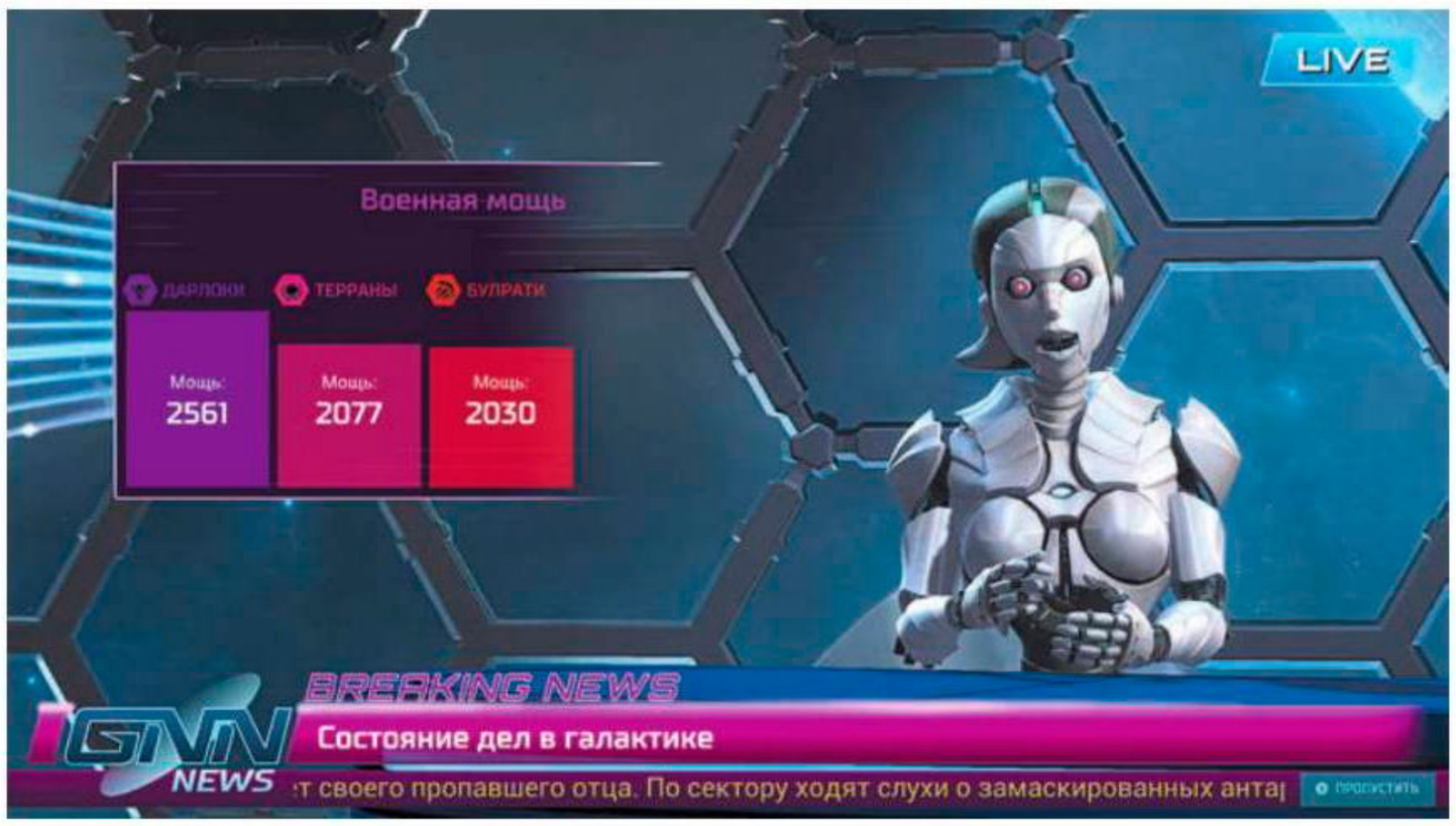
Впрочем, потеря не столь уж печальная, если наблюдать картину издалека: в 4X-стратегиях талант полководца все равно значит куда меньше, чем талант управленца, а могучая экономика за спиной армады важнее регалий ее капитана. Лидеры и адмиралы, увы, отправились на свалку истории. В то время как **Endless Space** и **Stellaris** их, наоборот, вытащили на свет божий.

По-хорошему, если придираться, список утрат можно продолжать. Многие расы не дожили до релиза. Угрозы антарессцев больше нет. Тем не менее достаточная для комфортной игры основа сохранена – о ней мы уже поговорили. Искусственный интеллект, правда, не блещет ни тактическими изысками, ни индустриальным гением: мы продолжаем мириться с противниками-читерами в TBS и RTS. Благо на высоких сложностях здешний компьютер все-таки показывает зубы, так что ниже «сложной» выбирать не рекомендуем.

Зато появилась славная система шпионажа, которая позволит при желании держать в страхе всю галактику: тут и воровство технологий, и саботаж, и бунт, и всякие дипломатические диверсии. При этом агенты кушать не просят, а регулярно выпускаются из академии безо всяких затрат со стороны игрока. Шпионь не хочу. Только лучше сразу приготовиться к последствиям. Разок поймают за руку – простят, но потом могут и объяснить, что подглядывать нехорошо. Бомбардировкой столицы, очень доходчиво. Еще «чекистов» можно рассадить по своим планетам, чтобы там мышь не проскочила (актуально для тех, кто и без разведки впереди галактики всей).



О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Полный перевод текста и озвучки. Все прибрано и прилизано, строки никуда не вылезают, ошибок нет. Претензия лишь одна: в английской версии персонажей озвучили Марк Хэмилл и другие именитые артисты, а в локализации поработали российские актеры озвучки, которых с западными звездами и сравнивать нечего.



■■■

Самое время ныть про брошенные на ветер слова: возврат к корням состоялся не в полной мере. Но то было бы скверное, старческое нытье, сродни плачу по ламповым компьютерам и перфокартам. Master of Orion не побоялась впитать в себя новое – так сказать, экстерном пройти тот курс, что прошли все современные серии. Потому она играется приятно и долго, опять же вопреки обещаниям, и невероятно затягивает.

Другой вопрос, что разные механики у конкурентов получаются куда лучше. За конструктором кораблей ступайте в **Galactic Civilizations 3**, за битвами – в **Sins of a Solar Empire**, за политикой, конечно, в Stellaris. А Master of Orion не пытается нигде никого обогнать, оставаясь средней во всем – кроме общей компактности, складности устройства, цельности.

Высшая ценность Master of Orion, пожалуй, педагогическая: из всех современных 4X-стратегий про космос творение **NGD Studios** самое дружелюбное и доступное для освоения. Не говоря уже о Stellaris, ведь игры **Paradox** никогда не отличались доступностью. Когда ваш братец или сынишка спросит, что происходит там, на этих маленьких звездочках в ночном небе, Master of Orion будет лучшим ответом. ■

ПОРАДОВАЛО:
– NGD Studios не стала цепляться за архаизмы;
– в совокупности все механики работают прекрасно.

ОГОРЧИЛО:
– игре нечем блеснуть перед конкурентами;
– чего греха таить, олдфаги уже наточили и нацелили топоры за массу отброшенных мелочей.

ДОЖДАЛИСЬ?
Master of Orion пытается догнать поезд, который увозит ее трон. Увы, короны ей пока не видать, но играть в нее достаточно приятно, чтобы этот факт не так огорчал.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Хорошо»

ЖАНР jRPG
ИЗДАТЕЛЬ Square Enix
РАЗРАБОТЧИК tri-Ace
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4, PS3
САЙТ ИГРЫ jp.square-enix.com/so5

STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

НЕ ВЕРЬТЕ НАЗВАНИЮ

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

В средней школе каждого из нас заставляли раз в год учить какое-нибудь стихотворение Александра Сергеевича Пушкина. Самые хитрые еще в пятом классе находили «Птичку» – целых восемь строчек! – и декламировали только ее. Классе в седьмом учителям это надоедало («Кто с «птичками» – не выше тройки!»), но многих это не пугало.

Star Ocean: Integrity and Faithlessness – это «Птичка» в исполнении одиннадцатиклассника. Прочитана с выражением, но содержанием и размером этого стиха уже никого не удивишь.

Так, во всяком случае, кажется поначалу.

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

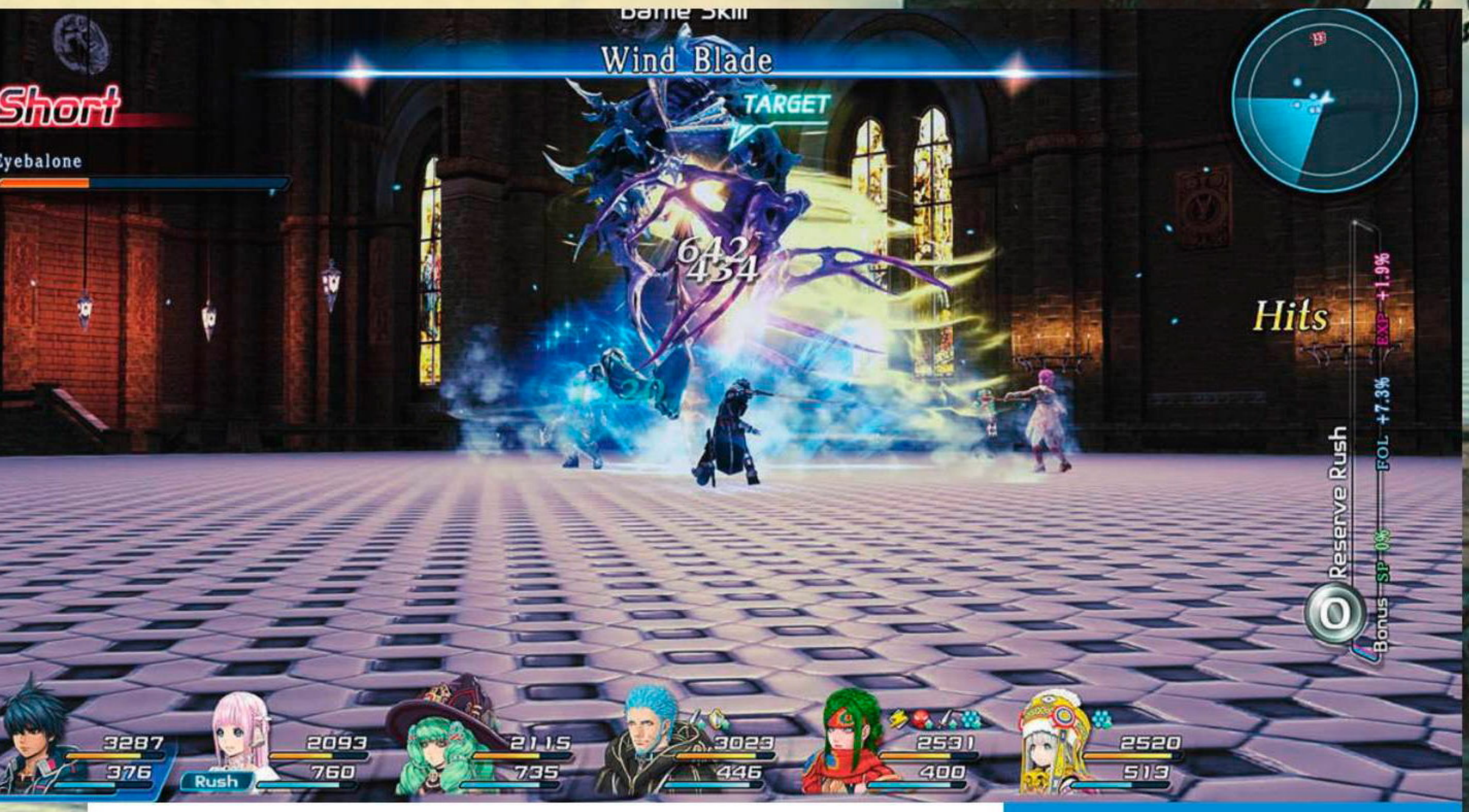
У Фиделя и его подруги детства Мики серьезная проблема: на их деревеньку напали бандиты. Отбиться от первой волны удалось, но без подкрепления поселок долго не протянет, поэтому мечника, ответственного за боевую подготовку односельчан, отправляют за помощью в столицу. Ну а девушка сама за ним увяжется, благо умеет лечить буквально на ходу.

В tri-Ace любят привычные завязки классических японских RPG, но здесь они лишь затравка. Добравшись до столицы, неразлучная парочка узнает, что помощи можно не ждать: с Запада наступает гораздо более опасный противник и все войска отбывают на фронт! Расстроенные ребята отправляются домой и по пути видят, как с неба падает металлическая... повозка?.. с маленькой девочкой на борту. Кроху преследуют какие-то странные типы, и Фидель с Мики не могут бросить ее в беде. А вскоре выясняется, что дитя тоже не лыком шито...

Естественно, без вмешательства инопланетян не обойдется, а в какой-то момент мы поселимся на космическом корабле. Другое дело, что на нем никуда особо не полетишь, но до этого еще доберемся.

Пространного философствования в духе «Мира Полудня» Стругацких здесь почти нет. Мелькают, конечно, фразы в духе «нам лучше не вмешиваться в естественный ход событий» и «когда дорастете до нашего уровня, сами захотите беречь мир и избегать войн», но все это говорится между делом, в перерывах между пустой болтовней, давно ставшей визитной карточкой – и в известном смысле проклятием – jRPG.

Впрочем, несмотря на жанровые ограничения, Фиделя и его спутников безликими не назвать. Да что там – даже в речах опереточного подлеца, устроившего весь этот балаган, проскальзывают намеки на мотивы, отличные от «я хочу всех убить». И пусть основная сюжетная линия достаточно проста, на деле якобы одномерные персонажи неплохо раскрываются в PA (Private Actions) – личных сценках спутников, давней особенности серии Star Ocean.



УВИДИТЕ СТРАННУЮ ДЫРУ в пространстве-времени – не спешите в нее прыгать, сперва сохранитесь. По ту сторону вас ждет серия стычек, причем некоторые чертовски сложны, но награды за успех того стоят

У КАЖДОГО ПЕРСОНАЖА есть набор параметров, которые растут со временем и улучшаются экипировкой. Умения же можно улучшать независимо от уровня персонажа

Игрок-торопыга одолеет Integrity and Faithlessness часов за двадцать, а то и быстрее. И не узнает, что Виктор – рыцарь без страха и упрека – боится кошек. Экстравагантная Фиоре не сможет проявить свой интерес к Фиделю, а капитан Кенни не успеет забить маленькой девочке голову разными глупостями.

Одна из главных особенностей игры обставлена странно: в отдельных локациях появляется возможность отпустить товарищей «погулять», а Фидель получает список активных PA, в которых может поучаствовать. Иногда ему придется отвечать на вопросы братьев (и особенно сестер) по оружию, а выбранные реплики и сам набор увиденных PA влияют на личные концовки действующих лиц, напоминающие слайд-шоу из **Fallout 2**.

Шутки шутками, однако короткие, но многочисленные диалоги позволяют проникнуться симпатией к персонажам. Да, роликов мало, а многие важные события мы наблюдаем, как и весь мир вокруг, из-за спины Фиделя. Будто **Square Enix**, возрождавшая не самую дурную jRPG-серию, заставила tri-Ace экономить буквально на всем. В общем, сработано грубовато, особенно для 2016 года, но нелинейность можно только приветствовать.

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: свыше тридцати часов на основную сюжетную линию и большую часть опционального контента.

ВЕДЬМАКАМ ТУТ НЕ МЕСТО

Integrity and Faithlessness с первых минут производит впечатление хрестоматийной jRPG конца 1990-х – начала 2000-х годов, которой сделали небольшую подтяжку, чтобы не стыдно было показаться на современной PS4. Только шила в мешке не утаить.

Как ни странно, к графике вопросов меньше всего. В прошлой части, T**he Last Hope**, разработчики наделили персонажей весьма специфической внешностью, но в Integrity and Faithlessness проделали хорошую работу над ошибками. Облик моделей NPC по-прежнему очень... японский, но выглядят они опрятно и анимированы лучше. Города, горы, поля и подземелья не раздражают, хотя и не всегда радуют глаз, – тоже неплохо! Но вот их размер...

Новая Star Ocean очень маленькая. Планета Фэйкрид – это буквально пять поселений, три локации закрытого типа и соединяющие их почти линейные «дорожки». Есть еще сюжетные «подземелья», в том числе и в космосе, но большую часть времени вы проведете в скитаниях по Фэйкриду.

Чаще всего дополнительные квесты можно найти на досках объявлений, прямо как в **The Witcher 3**... если бы она вышла лет двадцать назад. В большинстве случаев поручения – это либо «убейте сколько-то монстров», за которые компьютерные RPG казнили уже в начале двухтысячных, либо

СИМПАТИЧНО?
Скоро вам будет не до разглядывания фасадов

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра на английском языке.

ИЗ-ЗА ОБИЛИЯ СПЕЦЭФФЕКТОВ ориентироваться на поле боя непросто, а в самые, так сказать, зрелищные моменты отслеживать состояние партии можно разве что по иконкам вдоль нижней кромки экрана

«принесите такой-то предмет». А разбираться со всем этим придется на тех самых тропках, истоптанных еще во время странствий по сюжетным нуждам.

Тем не менее такое вопиющее безобразие увлекательнее, чем в недавней **The Technomancer**. Наградой за тривиальное приключение могут служить не только опыт и деньги, но и уникальный небоевой навык. Например, Фидель научится готовить или сможет призывать стайки монстров на место недавно побежденных. А важнее всего то, что на Фэйкриде сражения намного увлекательнее марсианских.

ШЕСТЬ ПРИЧИН ГОЛОВНОЙ БОЛИ

Потасовки проходят в реальном времени, но акценты расставлены не так, как в прошлой части. Механика ухода от атаки уступила место «правилу треугольника»: слабые удары прерывают сильные приемы, сильные пинки пробивают блок, блок нивелирует слабые тычки и позволяет контратаковать. Если получится заполнить шкалу, то можно провести особо сильный и зрелищный прием. Изобилующие спецэффектами схватки обычно заканчиваются быстро и не раздражают. До поры до времени.

Каждому члену отряда можно назначить несколько ролей – что-то вроде набора инструкций для ИИ, которые со временем прокачиваются и даже делают доступными новые роли. Так, Фиделя можно сделать отчаянным рубакой, а Мики – санитаркой, которая предпочтет лечение товарища лишнему удару. Подобное в RPG встречается нередко, однако разработчики умудрились споткнуться на ровном месте. Автоматизация достаточно поверхностная, тут явно напрашивается тонкая настройка в духе гамбитов **Final Fantasy XII**. Лично же разбираться с заскучавшей магичкой или пассивным стрелком легко, когда в отряде пара-тройка человек, но тут-то в сражениях участвуют семь бойцов!

Ничего трагического на самом деле нет. Да, когда на поле боя столько союзников, избежать потерь сложно, в крайнем случае можно врубить паузу, переключиться на нужного подопечного и отдать правильный приказ. Самые трудные бои с опциональными боссами могут превратиться в нервотрепку, но в целом авторам удалось сделать так, чтобы легкие битвы не вызывали скуку, а во время сложных не хотелось запустить геймпадом в стену.

Для перфекционистов от ролевого цеха фронт работ по-настоящему велик: помимо уровней, ролей и (не)боевых умений, в игре множество предметов, которые можно сма-

НЕСМОТРЯ НА откровенно архаичный дизайн локаций, разглядывать здешние панорамы приятно. Жаль, что тут не действует правило «если вы что-то видите, то вы можете до этого дойти»

ЕСЛИ не считать маленькой девочки с амнезией, все друзья Фиделя – совершеннолетние, умудренные опытом воины, врачи, ученые и космонавты

ЛОКАЦИИ ЗАКРЫТОГО ТИПА вышли не очень удачными. Иногда и тут есть на что посмотреть, но почти полное отсутствие меблировки печалит. Комнаты либо пустые, либо забиты врагами

БОЙ в любой момент можно поставить на паузу. Как правило, это делается для применения особого заклинания или для использования полезных предметов

стерить. Разглядывая огромные перечни, состоящие из знаков вопроса (нужного эффекта просто так не добиться, придется экспериментировать!), уже не хочется жаловаться на скромные размеры Фэйкрида. Повозиться есть с чем.

СВОЯ ВОЛНА

Парадокс Integrity and Faithlessness в том, что, хотя она сугубо вторичная и недлинная (короче того безобразного коридора, который представляли собой первые несколько десятков часов **Final Fantasy XIII**), играть в нее интересно. Мальчики, спасающие деревни, и страдающие амнезией девочки на ежегодные премии гильдий сценаристов могут даже не рассчитывать, но сюжет, мимоходом поясняющий, скажем, откуда берутся все эти очень странные, хотя привычные для jRPG, монстры, не так уж плох.

Фэйкрид – отличный полигон для занятной боевой системы и прокачки умений. Под приятную музыку, в окружении почти живых товарищей и захватывающих дух видов. Хватит ли этого для поддержания жизни в только реанимированной серии – вопрос открытый, ведь продажи новинки пока не впечатляют. Но tri-Ace нас ввела в приятное заблуждение, начав со старой песни о главном, а в итоге сделав RPG, на которую не жаль несколько вечеров.

Достойных альтернатив у Star Ocean: Integrity and Faithlessness сейчас слишком мало. ■

ПОРАДОВАЛО:
- фирменное сочетание фэнтези и фантастики;
- приятные персонажи, которые отлично раскрываются в опциональных сценках;
- изобилующая нюансами ролевая система и динамичные сражения;
- простой, но симпатичный игровой мир;
- музыка.

ОГОРЧИЛО:
- «океан» – это всего лишь одна маленькая планета и несколько небольших локаций в космосе;
- система ролей требует доработки;
- тем, кто не ностальгирует по старым jRPG, наверняка будет скучно;
- некоторые решения разработчиков свидетельствуют о чрезмерно скромном бюджете.

ДОЖДАЛИСЬ?
Новая Star Ocean эксплуатирует старые наработки жанра jRPG, будучи по сути игрой прошлого – если не позапрошлого – поколения консолей. Если вас не пугает такой расклад, то несколько десятков приятных часов вам почти наверняка обеспечены.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ЖАНР Survival horror
ИЗДАТЕЛЬ Starbreeze Studios
РАЗРАБОТЧИК Behaviour Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ deadbydaylight.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3-4170, 8 GB, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i3-4170, 8 GB, 2 ГБ видео

DEAD BY DAYLIGHT

УМРИ, НО НЕ СЕЙЧАС

ДЕНИС МАЙОРОВ

Dead by Daylight идеально воссоздает кульминацию почти любого слэшера: сценами обильного кровопускания зрителей уже развлекли и дело идет к развязке, а выжившие герои нашли путь к спасению. Они уже знают, что именно нужно сделать, чтобы ускользнуть от маньяка и вернуться домой, сохранив все конечности. Но безжалостный убийца идет по пятам. Все решают минуты. История вот-вот закончится. Зрители замерли в напряжении.

Именно эти ощущения игра передает в точности, да еще и позволяет взглянуть на ситуацию с другого ракурса – от лица убийцы. И все бы хорошо, только вот развеивается «магия» очень быстро.

DO YOU BLEED?

Dead by Daylight жонглирует условностями и штампами фильмов-слэшеров, выстраивая на них весь игровой процесс. Классическая ситуация – герой что есть мочи улепетывает от маньяка, тот мрачно шагает следом, но все равно настигает жертву. В Dead by Daylight подобная волнующая сцена есть почти в каждом матче. Неубиваемый (буквально) маньяк всегда чуть быстрее жертв, он умеет читать оставленные ими следы, лучше видит карту и имеет куда больше времени для ее изучения. Беги не беги, а шанс, что убийца внезапно появится из-за угла или схватит за пятки, когда ты в отчаянии лезешь в окно, всегда велик.

В этом и интерес. Для обеих сторон.

Сочно вонзив мачете в плоть жертвы, маньяк обязательно остановится и вытрет инструмент о рукав, давая раненому герою небольшую фору. К тому же одного удара всегда мало. Убийца очень медленно протискивается в оконные проемы и долго разламывает сооруженные выжившими препятствия – чтобы жертва получила еще один шанс и игра в кошки-мышки растянулась.

РАНЕНАЯ ЖЕРТВА будет обильно орошать окрестности кровью, оставляя еще больше следов, да и стоны, выдающие ее местоположение, сдержать не сможет

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра не поддерживает русский язык.

Странное дело, но это даже не раздражает – условности формируют атмосферу, почти создают на наших глазах фильм ужасов. Туповатый, но увлекательный. Вся игра выстроена так, что ты собственными действиями невольно воссоздаешь знакомые с детства штампы.

Dead by Daylight одинаково хорошо заставляет игрока чувствовать себя и испуганной жертвой, и хладнокровным охотником. Хотя правильнее будет сказать – «заставляла». Когда только вышла и первые, совсем еще неопытные, убийцы и жертвы зашли в игру. Теперь же бал правят холодный расчет и беспардонное использование багов и дыр в балансе. И пути назад, кажется, уже нет.

Я ЗНАЮ, ЧТО ВЫ СДЕЛАЛИ ПРОШЛЫМ ЛЕТОМ

Задачи у сторон простые. Четверка выживших должна избежать жарких объятий маньяка, запустить пять генераторов и поскорее смыться через один из открывшихся выходов. Маньяку же надо выследить бедолаг и аккуратно развесить по крюкам.

Маньяков на выбор доступно трое, различаются они не только страшными физиономиями, но и навыками. Один умеет ставить капканы, другой уходит в невидимость, ну а третий бросается на выживших с бензопилой. И вот она, первая проблема: капканы – единственный реально полезный навык. Из невидимости нельзя атаковать, она долго активируется и долго снимается, еще и оповещая выживших звоном. Получается жутко, но очень уж непрактично. Бензопила звучит не менее устрашающе, но, схватив ее, маньяк несется вперед, становясь почти неуправляемым: куда чаще просто таранишь стены и углы, нежели разделываешь жертв.

Капканы же действуют безотказно. К примеру, повешенный на крюк выживший должен достаточно долго на нем барахтаться, прежде чем некое божество примет жертву, и бедолага испустит дух. Но друзья наверняка придут его спасать. Что же делать? Караулить его, пока остальные жертвы спокойно врубают генераторы? Можно, конечно, и так, а можно наставить вокруг капканов и затаиться неподалеку – через минуту-другую кто-нибудь наверняка попадется. Так зачем выбирать другого убийцу?

Но у выживших есть достойный ответ на эти подлые трюки. При наличии какого-нибудь трухлявого сарая с парой оконных проемов жертва может бесконечно бегать от маньяка по кругу, прыгая через окна. Если под рукой нет все того же капкана – ситуация безвыходная, маньяк за таким паркурщиком никогда не угонится. Разве что тот наглец увязнет в текстурах, и игра «отпружинит» его в сторону убийцы – такое тоже случается регулярно.

ЕЩЕ КАПКАНОВ можно наставить вокруг генераторов – работает безотказно

У выживших вообще проблем ничуть не меньше. Они, например, никак не могут общаться между собой, притом что игра поощряет командную работу: допустим, генераторы коллективно чинить гораздо быстрее. Но тут нет ни жестов, ни чата, да и появляются герои в разных точках карты. Нередко жертвы вообще не успевают встретить друг друга в течение матча.

Впрочем, иногда чудом удается установить ментальный контакт с товарищами по несчастью и выстроить какое-никакое тактическое взаимодействие. Но тут выясняется, что тактических схем здесь мало и маньякам они давно известны. Например, если кто-то попался и уже висит на крюке, товарищи могут попытаться спасти его коллективно: один отвлекает маньяка, второй тихонько прокрадывается к нему за спину и снимает товарища. На деле же убийца будет хладнокровно смотреть на пытающегося его отвлечь выжившего – схема давно известна, и никто на нее не ведется. Как и на все остальные. Слишком уж просто устроена игра.

Единственное, что сейчас может удержать в Dead by Daylight, – любопытная система прокачки. Зарабатывая в матчах очки, можно закупаться перками и полезными предметами, но доступные наборы генерируются случайным образом с каждым новым уровнем. Срабатывает эффект рулетки – интересно, что же выпадет в следующий раз.

■■■

Все это сопровождается ворохом технических проблем: регулярное падение частоты кадров и застревание персонажей в текстурах и предметах – меньшие из них. Тут, к примеру, убийца всегда становится хостом, и этим легко воспользоваться. Маньяк может до предела нагрузить свою сеть, и у выживших игра начнет нещадно тормозить. Оппоненты тоже хороши – буквально через матч попадаются читеры, которые, наиграв пару часов, уже бегают героями максимального уровня, с карманами, полными аптечек, фонариков (можно светить в глаза маньяку, чтобы немного его задержать) и других полезностей, которые честным путем добываются с большим трудом. Это еще безобидные примеры, в отзывах на форумах и в Steam можно найти и похлеще.

Разработчики пытаются принять меры, но результатов пока не видно. Пока игра выезжает исключительно на концепции. Игроки приходят, заинтересовавшись самой идеей Dead by Daylight, но быстро разочаровываются. Такими темпами надолго фанатов не удержать – осенью выходит построенная на тех же идеях **Friday the 13th**, а она производит куда лучшее впечатление. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором вскоре после релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: одиннадцать часов.

ПОРАДОВАЛО:
– хорошая задумка;
– игра здорово воссоздает ситуации из фильмов-слэшеров;
– на старте играть было действительно жутко и интересно;
– картина получилась атмосферной.

ОГОРЧИЛО:
– полезный навык достался только одному из трех маньяков;
– баланс проседает настолько, что наслаждаться игрой пока проблематично;
– многочисленные технические проблемы;
– скудное количество контента и всего один режим.

ДОЖДАЛИСЬ?
Dead by Daylight основана на любопытной идее, которая на старте даже работала. Сейчас из-за технических недоделок и действий самих игроков это уже совсем другая игра, и изменилась она не в лучшую сторону. Сегодня если и стоит играть в Dead by Daylight, то исключительно с друзьями.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Неплохо»

THEA: THE AWAKENING

РАЗРАЗИ МЕНЯ ПЕРУН!

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

ЖАНР Пошаговая стратегия, симулятор выживания
ИЗДАТЕЛЬ MuHa Games
РАЗРАБОТЧИК MuHa Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Кооператив
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ muhagames.com/projects/the-awakening

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Quad Core 2,5 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Верования древних славян просто кладезь для любителей необычных фэнтезийных сеттингов. Но в массовой культуре этой мифологии места почти не находилось. И лишь в последние пять лет одна команда ушлых поляков изменила статус-кво.

Теперь подтягиваются и другие. В нашем случае – снова поляки. **Thea: The Awakening** обращается к тем самым божествам, которым покланялись наши доправославные предки, – к Перуну, Сварогу и присным – и создает убедительную атмосферу. Но с тем же успехом вместо Велеса и Лады, леших и русалок тут могли быть Таранис, Один, кобольды и феи.

НА РАССВЕТЕ ТЬМА РЕДЕЕТ и ночные твари разбегаются. Они снова не нападают первыми – до следующего заката

ОХОТА И СОБИРАТЕЛЬСТВО

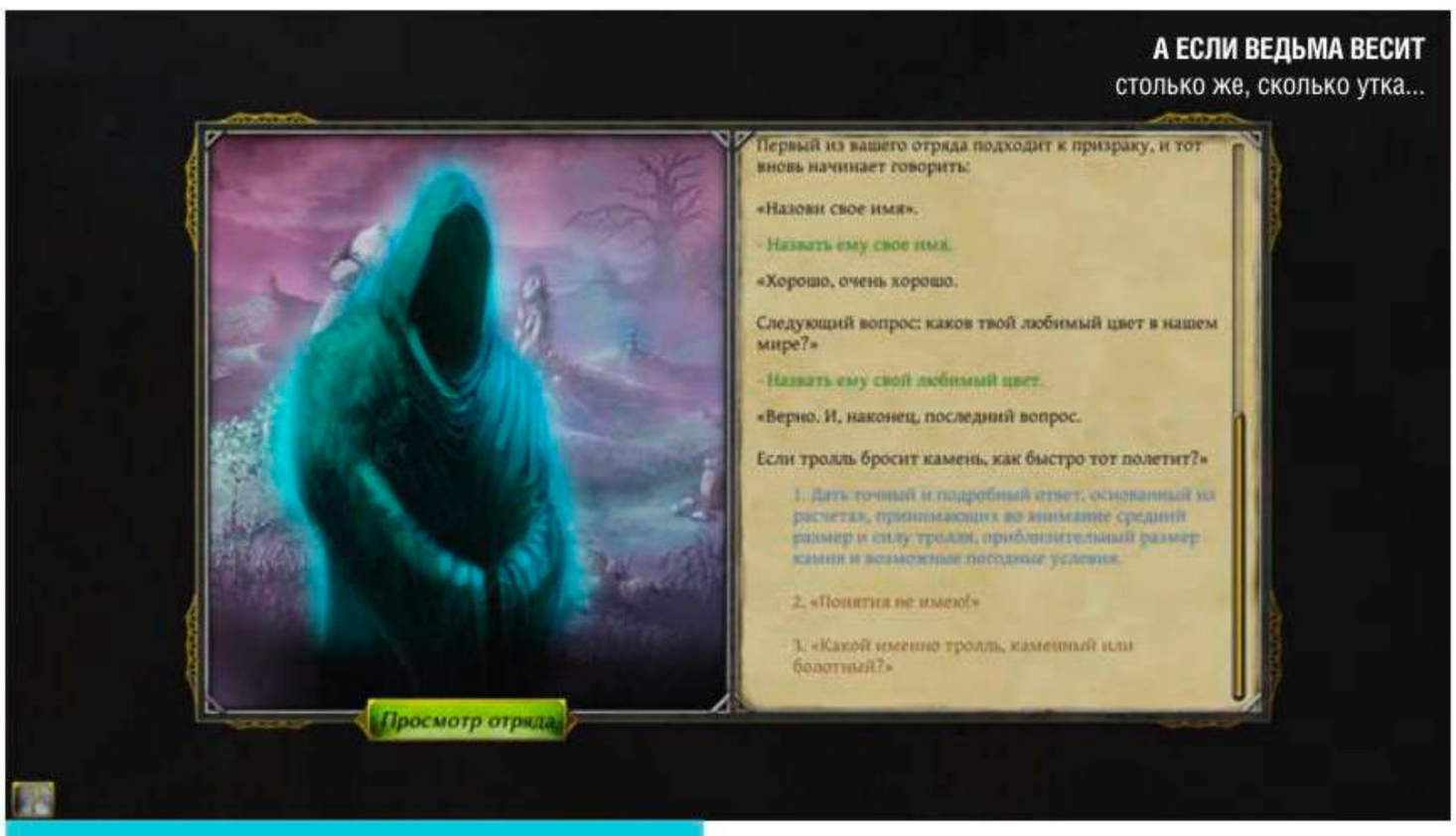
Мы управляем крошечной деревней, чудом уцелевшей после вселенского катаклизма: Мировое Древо сгорело, и все вокруг окутала Тьма. Теперь она истаивает, и мы в роли одного из славянских богов, выбираемого перед началом игры, ведем через жизненные невзгоды горстку выживших.

Любой наш подопечный – не циферка в поле, а отдельный персонаж с кучей характеристик и экипировкой. Что у них общего? Всем нужен какой-никакой провиант и топливо для обогрева. Источники того и другого в изобилии имеются на карте: грибные поляны, оленьи тропы, рыбные садки и дубовые рощи кучкуются, словно ресурсы в **Civilization**. Но в Thea, в отличие от 4X-стратегии, нельзя ни строить новые города, ни расширять границы единственного поселения.

Поэтому селянам волей-неволей пришлось отправить экспедицию во внешний, суровый и опасный, мир. Пара воинов, пара сборщиков, стремительно обдирающих ягодные кусты и плодовые деревья, старуха-знахарка, чтобы зараза в ранах не завелась... К середине партии в составе экспедиции окажется уже дюжина-другая человек: дети вырастают, чудом выжившие путники находят в вашем селе приют и новый дом. Так и растет количество почитателей божества.

ТРИДЕВЯТЬ ЗЕМЕЛЬ

Ваша экспедиция должна быть готова ко всему, чтобы не угодить на обед к очередному медведю-переростку. Значит ли это, что в отряд следует набирать самых отъявленных забияк и мастеров меча? Нет. Про кучу характеристик упомянуто не зря – их и правда много, причем далеко за пределами стандартного ролевого набора. Да, есть привычный интеллект, а есть навыки тактики, собирательства, охоты, дипломатии, знания обычаев, ведовства, шестое чувство, умение бить в спину и проклинать врагов.



А ЕСЛИ ВЕДЬМА ВЕСИТ
столько же, сколько утка...

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Замечательный перевод текста – разве что шрифт в оригинале красивее. Главный плюс локализации в том, что она не прибегает к стилизации под устаревшие формы языка. Оригинал, если что, страдает именно этим.

Все это нужно, чтобы проходить небоевые испытания. Для компании бывалых вояк, конечно, предпочтителен обычный бой, но в битве и ранить могут. А если пожелает генератор случайных чисел, рана будет смертельной. В «мирных» же столкновениях риск один: провалить саму операцию и оказаться вынужденным биться на мечах.

Хорошая команда не выйдет в путь без языкастой девицы, которая и черта уболтает, а также без мудрого старца, знающего тактические приемы, без ведьмы, от чьей ауры отскакивают воробьи. Даже случайно встреченную стаю волков проще отравить и тем обратить в бегство.

ЗАБЫТЫЕ БОГАМИ

С одной стороны, Thea требует от игрока умений, характерных для типичных игр про выживание: обустройство быта, налаживание простой инфраструктуры (строительство домов в деревне, раздача работы, создание предметов и готовой пищи).

С другой стороны, она требует и планирования, ведь любые испытания, боевые и мирные, оформлены в виде карточной игры. Простой на вид, но заковыристой по сути: вы и ваш противник по очереди раскладываете своих бойцов на столе, некоторые из них применяют баффы или дебаффы, потом начинается боевая фаза, и карты сражаются сами. Но верный подбор персонала все равно куда важнее расклада. Не будет болтунов – провалите беседу.

Thea: The Awakening насыщена случайными событиями, так что, отправляясь в поход, готовьтесь много читать. Даже если оставить в стороне сюжетный квест и персональный квест избранного божества, приключения будут ждать за каждым углом.

Вот гном-кузнец просит устроить ему свидание с русалкой – а там все ой как непросто, она вроде бы детей ворует. Это по словам орков, которым тоже особой веры нет. Потом вы встретите проклятую принцессу, из-за своей жестокости обреченную на вечные поиски. Там оборотень, страдающий в объятиях серебряного идола (это он так закаляется!). Тут демон-ксенофоб, не желающий торговать с местными гоблинами.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: ключ активации предоставил разработчик.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около восемнадцати часов.

Выбор в заданиях не отразится ни на чем глобальном, однако краткосрочные последствия окажутся весьма ощутимыми.

А благодаря смене дня и ночи, музыкальным переборам и разным деталям Thea заставляет почувствовать себя ничтожным существом в огромном опасном мире, и деревня кажется мирной гаванью, где можно наконец передохнуть. Жаль, что Thea использует общие языческие мотивы и лишь время от времени вспоминает про свою славянскую сущность. Да, порой вы деретесь с лешими, но чаще все-таки с орками, гоблинами и жирными пауками. А славянские имена персонажей контрастируют с совсем не славянскими образами, пусть и прекрасно нарисованными.

■■■

Thea: The Awakening при сравнительно небольшом количестве контента размещает его так удачно, что игры хватит на десятки часов. При этом у вас никак не получится за одну партию увидеть все, что есть в игре. Прошли сюжетную линию за Сварога? А теперь гляньте, какие перки вы ему открыли. И вон сколько новых богов выдали, каждый со своими особенностями, со своим персональным квестом, параллельным основному. Обычных же квестов тут целое море, а еще их можно создавать самому.

Портит малину разве что фактор случайности – он нередко мешает сразу использовать лучших бойцов и временами натравливает на изрядно потрепанную группу толстенных и очень больно бьющих утопцев. Но это терпимо, а разработчики – даром что крошечная студия, полная выходцев из известных компаний, – следят за проектом. Вот и русскую локализацию выпустили, бесплатный кооперативный режим, сильную сюжетную ветку про великанов... ■

ПОРАДОВАЛО:
– мир, полный приключений и бедствий;
– декадентская атмосфера с языческими мотивами;
– суровая среда, в которой приходится выживать;
– необходимость подбирать разносторонний отряд.

ОГОРЧИЛО:
– славянской мифологии на самом деле немного;
– в битвах куда важнее состав армии, чем ваши действия.

ДОЖДАЛИСЬ?
Необычная игра на стыке пошаговой стратегии, ролевой игры, карточной игры и текстовых квестов. Не совсем про славянские мифы и с привкусом корейского рандома, зато изобилует испытаниями и до сих пор обновляется.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

35MM

ИГРА, В КОТОРОЙ НЕТ ИГРЫ

МИХАИЛ ГОРБУНОВ

ЖАНР Симулятор ходьбы
ИЗДАТЕЛЬ Носков Сергей
РАЗРАБОТЧИК Носков Сергей
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ http://store.steampowered.com/app/466500

Чудными путями идет эволюция видеоигр. Казалось бы, еще вчера аудитория с трудом привыкала к играм без геймплея, так называемым «симуляторам ходьбы». Ничего лишнего: никаких требований к мастерству игрока, никакого изучения механик и принципов. Води персонажа туда-сюда, читай записки, слушай монологи-диалоги.

И вот новый виток развития – «симулятор ходьбы» без сюжета.

СИЗИФОВ ТРУД

Звучит, конечно, грубовато. Во-первых, не хочется оскорбить автора 35MM, Сергея Носкова. Не потому, что земляк, а потому, что большой молодец: создал игру почти в одиночку (если не считать помощи с озвучкой и музыкой), да и талантом не обделен. Сколько вложено в проект сил, времени и нервов, можно только догадываться. Во-вторых, справедливости ради, и геймплей, и сюжет здесь есть – пусть и рудиментарные.

Но что сказать человеку, который, пытаясь рассказать философскую притчу, заталкивает на гору огромный камень, а потом утирает пот и торжественно окидывает взглядом собравшихся зрителей? Лишь одно: «А притча-то где?»

Конечно, вину за то, что 35MM не получилась – а она не получилась, – нельзя целиком взваливать на автора. Отчасти виноват жанр: он молод, неопытен и нередко тащит к себе лишние элементы из «больших» игр. Лишенные геймплея, эти элементы перестают работать и повисают балластом, волочить который приходится игроку. Вспомните хотя бы недавний Firewatch с его огромной торбой пустой местности за плечами. Бредешь, бывало, по лесу полчаса и думаешь: «Это вот я, видимо, играю так, развлечение у меня такое».

35MM же наступает на все без исключения грабли старших коллег по жанру. А когда на это наслаивается неопытность автора, недостатки возводятся в третью степень.

ПЕРСОНАЖИ РЕДКО РАЗГОВАРИВАЮТ друг с другом.
Может, и к лучшему: открывая рот, они обычно обмениваются банальностями

СТРАНА ПРОСТРАНСТВ

По сути, 35MM – история о непоправимых ошибках и вечных ценностях. На пути к до поры до времени неведомой цели два героя, игрок и проводник, бредут по постапокалиптическим декорациям. Смотрят по сторонам, фотографируют достопримечательности, встречают опасности. Иногда встречают спиной – когда опасность предстает в виде огромного медведя. Иногда лицом – когда она воплощается в прикладе автомата. А что вы хотели? Россия, апокалипсис.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия игры куплена по полной цене.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около трех часов на первую попытку и еще около полутора часов на второй заход.

СПОРНОЕ РЕШЕНИЕ – при потере здоровья размывать изображение. Не имея в запасе аптечек, чувствуешь себя так, будто потерял очки. Ощущение не из приятных

Декорации – то немногое, что в игре сделано хорошо. Заброшенные деревни, покосившиеся избушки, тонущая в грязи техника. Уходящие вдаль леса и непременные рельсы. Высоцкий из приемника. Уютно булькающий на печке-буржуйке самогонный аппарат. Немногочисленные выжившие: гитара у костра, финский нож, приятно щекочущий печень. Но за оболочкой из старательно отрисованного мира не оказывается ничего, лишь неразборчивое бормотание и утекающее в никуда время. Бредут герои, бредет игрок. Но содержания нет ни в пути, ни в финале.

ПУСТАЯ ТОРБА

Игру вообще можно поругать за многое. Однако стоит помнить, что в отцовском гараже из запчастей от старого холодильника новый «Мерседес» не соберешь, поэтому не стоит придираться к графике, анимации, озвучке или изобилующим ошибками субтитрам (хотя за последний пункт ругать нужно: на изучение русского языка миллионов долларов не требуется). Можно простить даже баги.

Но сложно закрыть глаза на те неловкие моменты, когда 35MM пытается ввести хоть какой-то геймплей. Тот случай, когда нелепость – в игре, а стыдно почему-то тебе. Стыдно за топорные перестрелки с дохлым искусственным интеллектом. За чудовищные эпизоды с QTE, когда силишься понять: нужно нажать клавишу? Или зажать? Или долбить по ней изо всех сил? При этом в большинстве случаев игра прекрасно могла бы обойтись без всего перечисленного. Увы, не обошлась – приходится терпеть.

И совсем невозможно отвернуться от упомянутой пустоты. Процесс сводится к долгому путешествию из пункта А в пункт Б, а хоть какие-то события случаются только в этих пунктах. Все остальное – длинный путь, во время которого не происходит ничего. Локации почти не рассказывают историй: просто вот сюда больных свозили умирать. И сюда. И вот сюда тоже. От одного импровизированного госпиталя к другому, и везде ровно одно и то же.

Истории живших здесь людей излагаются разве что в записках. Но их исчезающе мало, и они теряются в десятках одинаковых пустых комнат. Обшариваешь одну, другую, пятую... В восьмой находишь записку о том, что «страшно умирать». Приходишь в следующую локацию, повторяешь процесс. Находишь записку, что «умирать страшно». На исследование хочется плюнуть, но игра вновь и вновь ставит перед тобой одну задачу: «Найди иголку в стоге сена»... то есть ключ от двери, пару аккумуляторов, ведро для колодца или канистру с бензином. Предметы разные, суть не меняется: перелопачивай комнаты. Апогей – поиск кода от двери в метро. На котором, судя по отзывам, многие ломаются.

А что самое главное – не работает центральная история. Насколько можно судить, ключевым моментом должны становиться отношения между двумя героями. Их взаимовыручка и то, как меняется ее восприятие игроком после финального поворота сюжета. Или как должно меняться.

Потому что у создателя игры не получается быть писателем. Повторюсь, он прекрасно рисует локации. У него есть и операторский талант: многие кадры выстроены так, что и в фильме не стыдно показать. Он отлично справляется с элементами хоррора и нагнетанием атмосферы страха. Но рассказывать историю не умеет: что в начале, что в конце, персонажи остаются для игрока никем. Посторонними людьми. Их истории не берут за душу. Их дальнейшая судьба не заботит. Их переживания волнуют не больше, чем царапина на обоях. Не работает то, «ради чего все писалось». В послевкусии остается только сожаление о потраченном времени.

■■■

Два персонажа бредут по разбитой дороге мимо опустевших деревень. Через два часа один поворачивается к другому и говорит: «Петрович, почему мы все еще здесь? Только чтобы страдать?» Нет, в игре этого нет. Но должно бы быть. Потому что это именно тот вопрос, который тут постоянно задаешь сам себе. ■

ПОРАДОВАЛО:
– хоррор-эпизод в метро;
– полные безысходности пейзажи;
– кинематографические ракурсы камеры в роликах.

ОГОРЧИЛО:
– геймплейные элементы: стрельба и QTE;
– слабая подача истории;
– скучнейший игровой процесс;
– орфографические ошибки в тексте;
– однообразные игровые задачи.

ДОЖДАЛИСЬ?
Хочется сделать скидку на то, что это игра, над которой работал один человек. Но это слишком большая поблажка в мире, где есть прекрасные Papers, Please и Stardew Valley. При всем уважении к проделанному труду, приходится признать – 35MM далеко не самое разумное вложение времени для игрока.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
4,0
«Плохо»

ВЕРДИКТ

ЖАНР jRPG
ИЗДАТЕЛЬ Square Enix
РАЗРАБОТЧИК Tokyo RPG Factory
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, PS Vita
САЙТ ИГРЫ iamsetsuna.com

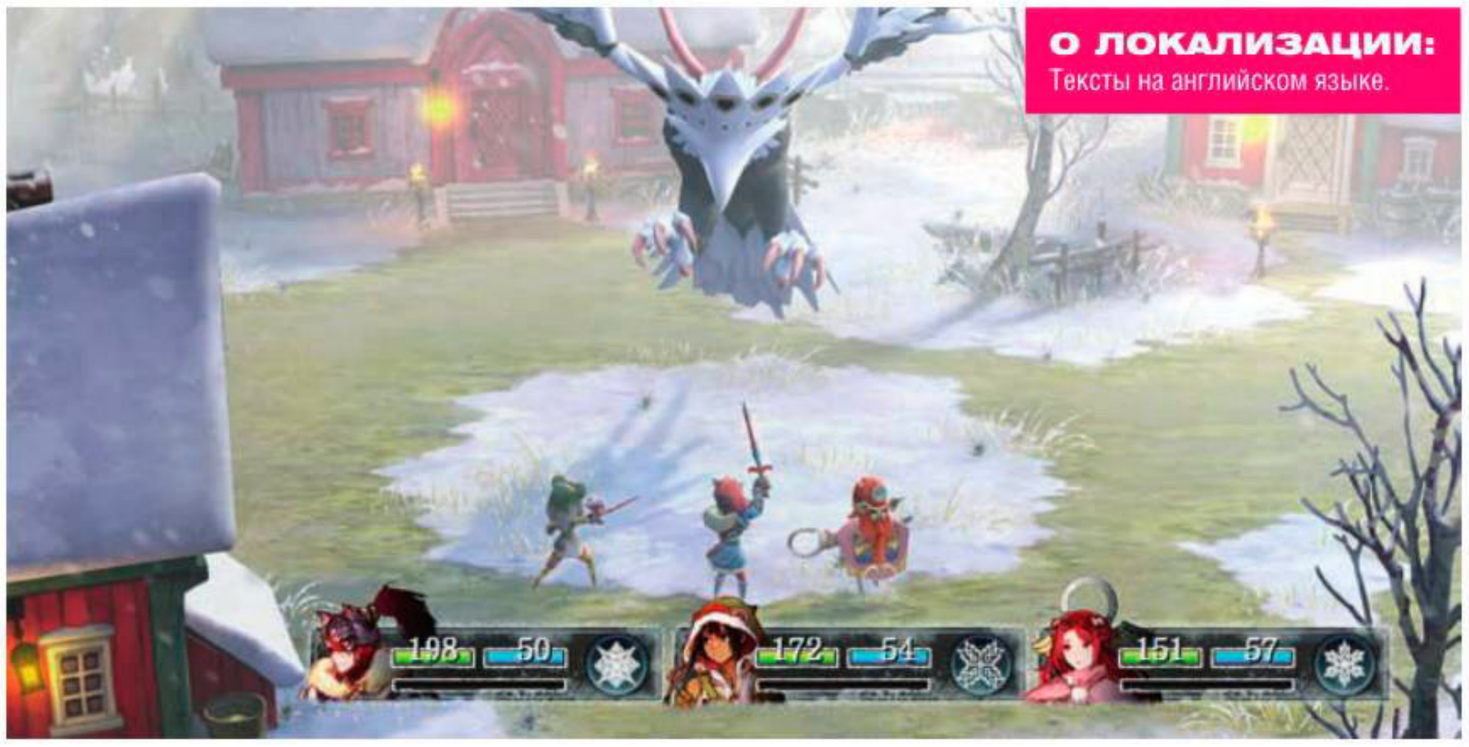
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core i3 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core i5 2,2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

I AM SETSUNA

МЕЛАНХОЛИЯ

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Тексты на английском языке.



ОБЫЧНО НА МОНСТРОВ МОЖНО НАТКНУТЬСЯ только в лесах и подземельях, но по сюжету бой может случиться даже в городе

Во время своей кампании на **Kickstarter** авторы ремейка **System Shock** сделали замечательное заявление: они воссоздают игру не такой, какой она была, а такой, какой мы ее запомнили. Эти слова должен прочитать и осознать каждый, кто хочет взяться за «наследницу великой игры 1990-х годов».

Tokyo RPG Factory основали с целью угодить фанатам классики jRPG давно минувших лет.

К сожалению, новая студия совершила две серьезных ошибки. Во-первых, она не смогла до конца понять причины популярности ролевых хитов со SNES и, во-вторых, совершенно упустила из виду, что со времен самой SNES прошло около двадцати лет. Фанаты jRPG в массе своей возмужали.

И сами jRPG, кстати, тоже.

ГРУСТНАЯ ДЕВУШКА БЕЗ ЦВЕТОВ

Невозмутимый наемник Эндир получает задание убить девушку по имени Сэцуна. Отыскав ее, мечник узнает, что Сэцуна готовится принести себя в жертву во имя всего человечества. В заснеженном мире **I am Setsuna** свирепствуют монстры, и раз в десять лет какая-нибудь девица отправляется в далекое путешествие, чтобы в конце умереть, тем самым немного ослабив натиск беспощадного врага. И у каждой паломницы должна быть охрана, иначе дама не доберется до цели.

Вместо того чтобы убить беззащитную жертву, Эндир решает составить Сэцуне компанию. Просто берет и решает.

Первый же сюжетный поворот отлично характеризует основную проблему сценария: в нем все просто берет и происходит. Реплики персонажей, их характеры и мотивы – I am Setsuna подает любые события как данность. С течением времени количество вопросов будет расти (что удивительно, учитывая, насколько игра компактна и лаконична), и если большую часть времени мириться с роялями в кустах еще можно, то после развязки остается только одна мысль: «Что это было?»

Даже по вступлению легко заметить, что разработчики вдохновлялись душераздирающей историей **Final Fantasy X**. Грустные, но вместе с тем умиротворяющие заснеженные пейзажи подчеркивают неизбежность печального финала. Но проникнуться историей невозможно, поскольку главные действующие лица получились откровенно плоскими. Сэцуна – это, конечно, Мэри Сью, солидного возраста мужчина с огромным мечом срисован с Аурона из FFX, Эндир – важная для сюжета персона, парадоксальным образом не имеющая характера.

И все они просто берут и что-то делают. В диалогах наемнику часто будут предлагать варианты ответа, правда, что бы вы ни выбрали, это ни на что не повлияет. Есть одно маленькое исключение, но то своего рода головоломка, а не судьбоносная беседа. История будет двигаться вперед по одному, предопределенному и ясному только ей самой, пути.

ИЗ СЕМИ ДОСТУПНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ в бою участвуют трое. Остальные тоже получают опыт за сражения, но в заметно меньших количествах

ИЗРЕДКА НА ПОЛЕ БОЯ позволяют взглянуть под необычным ракурсом – такие моменты всегда хороши

КЛАССИКА ЖАНРА

Засыпав карту мира снегом, авторы заметно упростили себе задачу. Все локации очень похожи: поселения, лесные тропинки, два типа подземелий – вот и все, что вы увидите в I am Setsuna. По сходному принципу устроен и бестиарий: небольшой набор чудищ просто перекрашивают по мере развития сюжета, добавляя им сил и здоровья. Все приключение – длинная цепочка чередующихся деревень, лесов и пещер. Побочных квестов (они появляются лишь прямо перед схваткой с главным злодеем!) и необязательных локаций – всего ничего. Замечательнее всего тут падающие с неба снежинки и борозды, что протаптывают герои и их враги. Но, чтобы насладиться этой красотой, хватит и первых двадцати минут.

Зато в боевой системе достаточно светлых моментов. Случайных стычек здесь нет, а противников всегда видно заранее. Если подкрасться к ним со спины, отряд начнет бой с заполненными шкалами действия. Система почти та же, что и в **Chrono Trigger** и многих Final Fantasy, но есть ряд нюансов.

Разработчики постарались привнести в старенькую систему что-то новое. Во-первых, появилась шкала, по заполнении которой можно усилить свое следующее действие: атака нанесет гораздо больше урона, лечение ускорит заполнение шкалы инициативы и так далее. Более того, применение этого усиления в связке с каким-нибудь навыком может привести к перманентному развитию самого навыка! А на это накладываются так называемые «сингулярности» – случайные эффекты, проявляющиеся по ходу боя и немного меняющие его правила. Например, так, что здоровье героев не упадет ниже единицы.

Интересно, что выпадающие трофеи зависят от того, как были убиты монстры. Скажем, в результате действия «статусного» заклинания (паралич!), слишком сильного удара или, напротив, почти точно такого, какой требовался для убийства. Этим тонкостям нужно уделять особое внимание, так как весь собранный хлам потом можно продать специалисту, который из него мастерит камни, наделяющие героев боевыми приемами, полезными чарами и пассивными способностями.

К сожалению, без заметных промахов не обошлось. Игра почему-то не показывает зону охвата бьющих по площадям умений – это странно, даже дико, ведь монстры обожают скакать по экрану. Более того, хотя расположение бойцов относительно друг друга часто критически важно (особенно в драках с боссами), нам не разрешают расставить героев нужным образом. Вдобавок некоторые враги обожают перед смертью взрываться, и оттого невозможность двигаться по полю кажется изощренным издевательством.

И на этом фоне начинаешь обращать особое внимание на неравномерно расставленные точки сохранения – по крайней мере, ближе к последней битве. Одна-две нелепые смерти на последнем этаже большого финального подземелья наверняка заставят вас задуматься и об этом. В недавней **Star Ocean** тоже не было нормальных сохранений, но там и подземелья были намного короче, и в сражении трудно было умереть случайно, и точки сохранения расставлял очень добрый и заботливый человек.

■■■

Нет, I am Setsuna совсем не сложная – она просто неуклюжая, недружелюбная и неудобная. Она страдает от болезней, которые даже в jRPG позапрошлого десятилетия видеть было странно. Игры 1990-х становились хитами тогда, когда старались поразить воображение, раздвинуть рамки жанра, исправить старые ошибки. А Tokyo RPG Factory сделала бледную дешевую копию абстрактной «jRPG времен SNES». Милая картинка, приятная музыка и нововведения в знакомой боевой системе вряд ли стоят двадцати часов вашего времени.

А если вам хочется живых персонажей, драматичной истории и красивого сказочного мира – познакомьтесь с Final Fantasy X. В 2016 году эта пятнадцатилетней давности классическая история кажется современнее, чем многие новинки. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около двадцати двух часов.

ПОРАДОВАЛО:
– приятная музыка;
– простая, но симпатичная картинка;
– пусть и не совсем удачные, но любопытные нововведения в ATB;
– многочисленные реверансы в сторону jRPG «старой школы».

ОГОРЧИЛО:
– вторичный и нелогичный сценарий с плоскими персонажами;
– однообразие локаций и монстров;
– очень мало побочного контента;
– диалоги без озвучки;
– вопиющая бюджетность.

ДОЖДАЛИСЬ?
Ветераны жанра могут поиграть в I am Setsuna из чистого любопытства – она не настолько плоха, чтобы полностью ее игнорировать. Но новичкам, желающим прикоснуться к классике, лучше за классику и браться.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Неплохо»

ЖАНР Ужасы
ИЗДАТЕЛЬ Aspyr
РАЗРАБОТЧИК Bloober Team SA
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ layersoffear.com

LAYERS OF FEAR: INHERITANCE

ПОСЛЕДНИЙ ШТРИХ

АРТЕМИЙ КОТОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Quad Q8400, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5-3470, 4 ГБ, 2 ГБ видео

Дополнение **Inheritance** во многом символично. Оно в сжатой форме воспроизводит и лучшие, и худшие стороны **Layers of Fear** – как дочь, унаследовавшая гениальность и безумие отца. Но не в равной степени: теперь концептуальная трагедия вышла на передний план, оставив хоррору роль массовки.

И это чудесно.

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ

Layers of Fear рассказывала историю эксцентричного художника – в подобающей манере. Герой бродил по собственному дому в поисках, хм, материалов для своего magnum opus, попутно натыкаясь на обрывки воспоминаний о семейной жизни. Чем сильнее художник погружался в работу, тем безумнее выглядел мир его глазами – и тем больше печальной правды мы узнавали о его семейной жизни. По ходу игры мы могли повлиять на контекст истории, ее смысл и концовку. И выбрать для себя то, какую историю должно поведать это полотно.

Inheritance развивает идею, но меняет ракурс. В родовое гнездо приходит подросшая дочь художника, чтобы освежить детские воспоминания, побороть страхи, попытаться понять (или хотя бы простить) отца. Девочка росла в сложной, в разных смыслах, обстановке. С одной стороны – вспыльчивый шизофреник отец, налегающий на выпивку, с другой – изувеченная, остервеневшая от страданий мать.

Влияние на историю стало наглядным. В разных комнатах девушка предается воспоминаниям, представленным сюрреалистичными флэшбеками. Ее действия в каждом флэшбеке понемногу влияют на остальные воспоминания, выстраивая свою картину происходящего. От вашего выбора зависит то, какую сторону характеров отца и матери вы увидите и кто из них окажется настоящим чудовищем, а кто жертвой. Самое банальное: прогоните собаку с дивана, чтобы отец не разозлился лишний раз.

ГРЕХИ ОТЦА

Главным козырем Layers of Fear были игры с реальностью. Мир перестраивался буквально у вас за спиной. Стены и коридоры сменяли друг друга, интерьер преображался, пол уходил из-под ног. Но маленький шедевр нахватался изъянов. Разработчики увлеклись попытками сделать собственный P.T. и привлечь внимание популярных видеоблогеров, а удержать напряжение не сумели.

В итоге игру наводнили неуместные скримеры разной степени нелепости и монотонные блуждания по коридорам, отбивающие охоту экспериментировать с концовками. А восхитительная идея – убить чувство реальности, успокаивающую уверенность в том, что за спиной безопасный коридор, – выдохлась к середине игры. Все это мешало погружению, отвлекало внимание от истории.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: на PC.
СКОЛЬКО: пять часов.

Inheritance не такая. Одно прохождение едва займет пару часов, и места для душной графомании просто не осталось, – игра сосредоточилась на концептуальной истории и ее героях и почти не отвлекается на пустопорожние скримеры и обшаривание полок. Поэтому интересные, ценные для истории сцены встречаются не в пример чаще, хоррора в его привычном понимании здесь почти нет. А что есть, то во многом более осмысленно.

В воспоминаниях героиня становится ребенком, и ее страхи естественны. Все вокруг угрожающе возвышается, стены нависают над головой, а отцовская версия «Красной Шапочки» лишь усугубляет страх перед огромным семейным псом. Темный коридор без общества любимой игрушки становится препятствием, а слу-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра на английском языке.

ИГРА СТАЛА НАМНОГО ПОНЯТНЕЕ: вы не будете гадать, что именно влияет на концовку. Но временами это идет в ущерб метафоричности. Угадайте, что символизируют стрелочки на перекрестке?

чайные тени принимают жуткие формы. Но больше всего пугает именно родительский гнев: хочется всем угодить и всех примирить. Это делает историю девочки более взрослой, сильнее привязывает к героям, заставляет проникнуться их бедой.

Мировосприятие маленькой девочки, унаследовавшей шизофрению отца и таланты обоих родителей, обыгрывается во многих сценах и нюансах. В одном воспоминании мать предложит вам сыграть на рояле. Ноты на пюпитре смешаны в кучу, поэтому даже с музыкальным образованием вы остаетесь на равных с героиней – и своей игрой будете злить отца, пока мама не нарисует фломастерами на клавишах разноцветные фигурки.

В другой сцене отец пишет ваш портрет и просит смотреть на него, пока тревожные галлюцинации пытаются отвлечь внимание, заставить вас повернуться. Постепенно курсор сам начинает плыть в сторону, и с ним приходится бороться. В оригинале на такое событие приходились километры однообразных коридоров, здесь же подобных сцен больше, причем до каждой – рукой подать.

КАК И В ОРИГИНАЛЕ, ВЫБОР ОТРАЗИТСЯ
на других воспоминаниях, вроде отголосков реплик, всплывающих при разглядывании предметов

■■■

Художник всеми силами пытался внушить дочери, что искусство дает власть сродни божественной, что кистью можно создавать и менять реальность. В конце концов, что реальность есть блеклое отражение фантазии. Inheritance – иллюстрация к этой идее. Вы сами создаете свои воспоминания, отбираете их, выстраиваете из них общую картину сюжета, окрашиваете образы героев в нужные вам тона – и приходите к соответствующей концовке.

Но там, где Layers of Fear оступилась в попытках передать эту концепцию, Inheritance уже намного убедительнее. Ее действительно интересно изучать, чтобы увидеть все концовки, а к семейной трагедии Layers of Fear она добавляет штрихи, необходимые для настоящего сопереживания героям. Аддон не искоренил все недочеты «отца», но стал достойным преемником его идей. ■

ПОРАДОВАЛО:
– концентрация на истории;
– меньше бесцельных скитаний;
– больше разнообразия ситуаций;
– почти не осталось неуместных скримеров.

ОГОРЧИЛО:
– прямолинейные образы;
– не все воспоминания ценны и интересны;
– пара скримеров все же затесалась.

ДОЖДАЛИСЬ?
Образцовая работа над ошибками и достойная наследница лучших идей Layers of Fear.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

SONG OF THE DEEP

ПОШЛИ НА ДНО

ЯРОСЛАВ ГАФНЕР

ЖАНР Аркада, приключения
ИЗДАТЕЛЬ GameTrust Games
РАЗРАБОТЧИК Insomniac Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ insomniacgames.com/games/song-of-the-deep

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 4 ядра, 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео ЖЕЛАТЕЛЬНО: 4 ядра, 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Insomniac Games, видимо, еще не вполне отойдя от «газировочной лихорадки» в **Sunset Overdrive**, взяла и снова рискнула. Сформировала внутреннюю команду на полтора десятка пар рук, как во времена **Spyro the Dragon**, и дала ей задание сделать подводную «метроидванию» **Song of the Deep**.

Ух ты, потрясенно выдохнула публика. Бравада, эпатаж, безумный юмор, наглые герои, но теперь с видом сбоку и в самом чреве Атлантики? Интересно-интересно!

КОСЯКИ... РЫБ, ВСЕГО ЛИШЬ РЫБ

Впрочем, забудьте про все эти ожидания. Song of the Deep – симпатичная сказка, с точки зрения антуража вдохновленная кельтскими преданиями, а с точки зрения визуального стиля – шикарными видами утесов Мохер в Ирландии (невероятно популярное туристическое местечко). Главная героиня тут – добропорядочная двенадцатилетняя девочка. Весь ее мир крутится вокруг седого папы, что днем ходит в море за рыбешкой, а вечером рассказывает фантастические истории об обитателях дна. Но однажды он не вернулся домой, и Меррин (так зовут нашу тихоню) недолго думая построила крошечную подлодку и ринулась навстречу приключениям.

Подлинное ощущение передвижения под водой невероятно трудно передать в игре. Вспомните, сколько было приятных игр про исследование океанских глубин: **Ecco the Dolphin**, **Aquaria**, **Subnautica**, **AquaNox**...

ТАК ПОДАЕТСЯ СЮЖЕТ: душевно и немногословно. События комментирует за кадром рассказчица

Что еще? Вспомним еще пару названий, да и все, пожалуй.

Новая игра Insomniac в этот список встраивается вполне успешно. Плавать в ней неплохо.

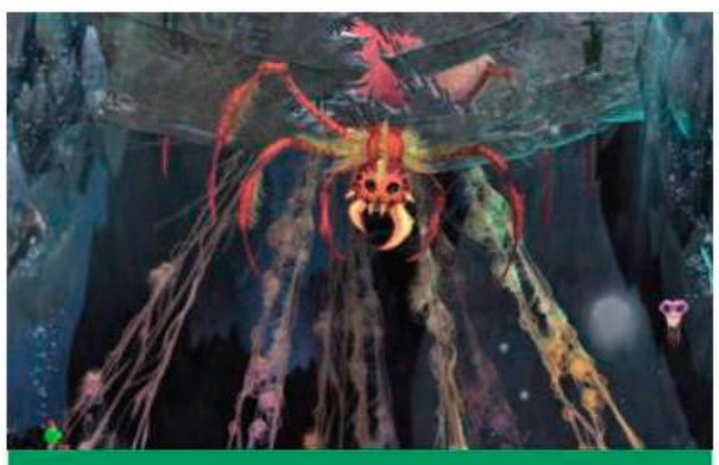
Song of the Deep погружает в живописный мир-лабиринт, сотканный из сотен тоннелей и пещер (из недавних игр вспоминайте **Ori and the Blind Forest**). Окружение не приедается – вот мы несемся по кладбищу ржавых и гнилых морских посудин, а пару минут спустя осторожно пробираемся по мрачному жилищу исполинского паука. На фоне то и дело проплывают огромные рыбины и колышется растительность. В том, что касается звучания и внешнего вида, Song of the Deep редко дает слабину, если вообще дает.

СТАРИК И МОРЕ НЕУРЯДИЦ

Меррин стартует на утлой посудине с единственной особенностью – выдвижным крюком, которым можно протаранить медузу, бьющую током, дернуть за веревку, чтобы очередная дверь открылась, или схватить какую-нибудь каменюку. Понемногу находчивая девчонка собирает механизмы (гидролокатор, ускоритель, фонари) и копит монетки (на дне тьма всякого хла-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Перевод отсутствует.

НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ постоянно что-то происходит. Можно и отвлечься. Противники вряд ли закликают вас, даже если набросятся стаей



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра приобретена автором по полной цене.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: десять часов.

ма, но сокровищ больше). На них можно выменять у крабов «апгрейды»: скажем, крюк станет мощнее, а орудия научатся выпускать по две торпеды одновременно.

Беда в том, что с появлением новых гаджетов мало что меняется. Если в той же Ori с появлением нового типа движения вам приходилось разучивать новый геймплейный навык и со временем механика платформера существенно усложнялась, то здесь все едино: новые предметы, по большому счету, открывают новые двери в новые места, и только. Чуточку освежает впечатления лишь момент, когда девчушке позволяют вылезать из батискафа, – ты начинаешь чувствовать себя чуточку более уязвимым.

Головоломки тоже страдают от типизации. Вполне удачные попытки Insomniac проявить изобретательность разбиваются о частоту повторений. Возьмем пазлы с перспективой (разработчики очень любят играть с тем, что спрятано за передним планом), они неплохи до тех пор, пока не превращаются в рутину: приходится обшаривать каждую стену – вдруг это обман зрения, вдруг никакой преграды нет? А когда появляются нудные эксперименты с оптикой, начинаешь ерзать на кресле.

Сражения тоже не впечатляют. Противников в Song of the Deep маловато, да и тактика боя не меняется – знай рви их на части чудо-крюком. Оппоненты слабы, «боссы» – назойливые мухи, устрашающие лишь внешностью. Другое дело, что они, гады морские, увертливые и проходят сквозь ограничивающие игровое пространство «стены», а мы – медленные и неуклюжие.

Увы, управление не назовешь идеальным. Слишком часто получается, что Меррин, например, заплывает чуть дальше, чем ожидаешь. И это при том, что отдельные (повторяющиеся, черт возьми!) задачки требуют точно выверенных движений. Кроме того, на форумах многие жалуются, что игра учитывает пожелания далеко не всех геймпадов: то некоторые кнопки не работают, то виброблок молчит. С геймпадом от Xbox 360, к счастью, проблем не было.

Технические проблемы PC-версии не ограничиваются областью управления – может нервно дергаться картинка, прыгает звук (на PS4 тоже, что особенно заметно при сборе монет), а после очередного патча игра стала без причины виснуть. Но тут много точек сохранения, так что часы прогресса вы вряд ли потеряете.

■■■

Insomniac, кстати, всерьез намерена выпустить детскую книжку по Song of the Deep. Очень трогательный штрих, который достаточно явно указывает, на кого рассчитана история.

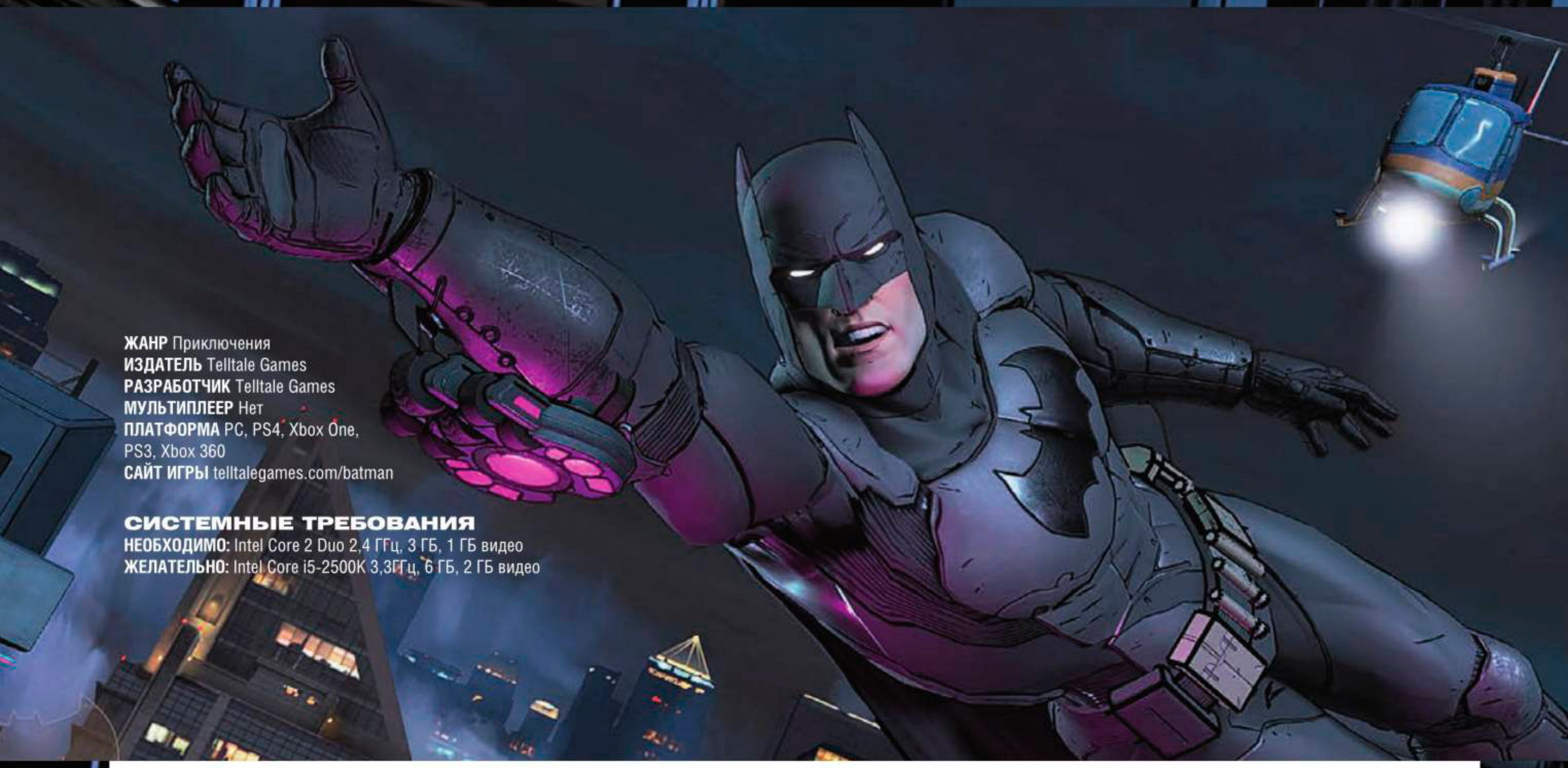
Игра не лишена приятных черт – в ней симпатичные персонажи, приятные фоны, красивая меланхоличная музыка, – но человеку, который прошел **Aquaria** или **Ori**, в ней попросту не хватит разнообразия. Типовые ситуации, будь то головоломки или встречи с противниками, наслаиваются на типовые же решения. Увы, время от времени тут тоскливо, словно на дне Марианской впадины. ■

ПОРАДОВАЛО:
– приятный саундтрек;
– сногсшибательные фоны;
– действительно разное окружение;
– необычная героиня.

ОГОРЧИЛО:
– масса однотипных секретов;
– враги дышат на ладан и не радуют разнообразием;
– технические проблемы PC-версии;
– повторяющиеся головоломки.

ДОЖДАЛИСЬ?
Полчаса на батискафе в Inside надежно впечатываются в память, а несколько вечеров в Song of the Deep, к сожалению, нет. Подводное путешествие совсем не такое увлекательное, каким его рисовало воображение и рекламные материалы Insomniac.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Неплохо»



ЖАНР Приключения
ИЗДАТЕЛЬ Telltale Games
РАЗРАБОТЧИК Telltale Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
САЙТ ИГРЫ telltalegames.com/batman

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo 2,4 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5-2500K 3,3ГГц, 6 ГБ, 2 ГБ видео

BATMAN: THE TELLTALE SERIES

EPISODE 1: REALM OF SHADOWS

ЭПИЗОДИЧЕСКИЙ БЭТМЕН

ДЕНИС МАЙОРОВ

Когда **Telltale Games** анонсировали сериал про Темного рыцаря, неужели кто-то действительно ждал, что привычный по играм студии геймплей серьезно изменится? В Telltale последние лет пять делают игры приблизительно по одной и той же схеме. Интерактивное кино, если хотите. И все эти пять лет в каждом втором обзоре на каждую новую игру компании можно найти придирки именно к надоевшей консервативной механике.

Пора бы уже смириться – по-другому не будет. У Telltale своя ниша, и в ней они показывают себя хорошо.

Более того, свою стандартную механику студия умеет адаптировать под любой сеттинг – хоть зомби-апокалипсис, хоть космический вестерн. Первый эпизод приключений Бэтмена это наглядно демонстрирует.

ТЕМНЕЙШАЯ НОЧЬ

Готэм ломает людей. Темная сторона города, подпитываемая неконтролируемой преступностью и прогнившей коррумпированной верхушкой власти, все больше сливается со светлой, замещает ее. Надежда почти угасла.

ПОСТОЯННАЯ НЕОБХОДИМОСТЬ ДЕЛАТЬ ВЫБОР – главная особенность игр Telltale, и со сложным характером Бэтмена (а летучих мышей в голове у него всегда хватало) она отлично сочетается

Бэтмен уже много лет пытается развеять мрак, сражаясь с обитателями «темной зоны». А ведь когда борешься с чудовищами, то высок риск стать одним из них... Однако Темный рыцарь четко следует своему внутреннему кодексу: преступники должны быть взяты под стражу и осуждены. Не убивать. Не линчевать. Разумеется, в комиксах мы видели и более «раскрепощенного» мстителя в маске, но классический образ именно таков – благородный и ценящий чужую жизнь рыцарь. Таким Бэтмен, с небольшими оговорками, был, скажем, в аркхемской трилогии.

И этот чересчур благородный Бэтмен многих раздражает. Вполне справедливо. Сколько невинных жизней он поставил под угрозу и погубил, оставляя в живых сумасшедших подонков? Пора уже меняться и соответствовать городу!

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игру предоставил издатель.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: около двух часов.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра изначально поддерживает русский язык, но локализация выполнена ужасно грубо, а местами видны и следы машинного перевода – знаменитое «ваши водители до даты» видели многие.

С другой стороны, сильно ли сам Бэтмен будет отличаться от злодеев, нарушая свой кодекс? Темный рыцарь, нарисованный Telltale, задается теми же вопросами, и мы вольны решать, в какую сторону его склонить.

Игра заглядывает в эпоху становления героя, когда о Бэтмене частенько говорят как о городской легенде, а красавчик Харви Дент все еще окружной прокурор. Темный рыцарь пока не слишком опытен, зато уже полон решимости. По нашей воле он может стать тем, кто обломком трубы разбивает бандиту лицо во время допроса. Тем, кто нарочно ломает уже обезвреженному негодяю руку, чтобы тот уже никогда не смог удержать оружие. Тем, кто готов насадить противника на ржавую арматуру и не моргнув глазом воткнуть ему бэтаранг в спину (наконец-то это дьявольское орудие можно использовать по назначению!). Возможность отыграть «плохого» Бэтмена воодушевляет. У нас наконец-то есть выбор. С отбросами наконец-то можно не церемониться.

Классической линии поведения придерживаться тоже никто не мешает. Забавно, но, по статистике, она у игроков даже более популярна.

БЕЗ ЛИЦА

Бэтмен может решать свои проблемы, ломая руки и разбивая лица. Но что делать Брюсу Уэйну? Он публичный человек, на него каждый день пристально смотрят тысячи глаз.

Вот явился к нему на прием босс местной мафии – без приглашения, разумеется. Как поступить? Гнать взашей? Общественность сочтет дураком, а криминальный авторитет затаит обиду. Может, пожать ему руку? Тогда газетчики обязательно напишут всю «правду» о причинах успехов корпорации Уэйна.

Или взять Харви Дента, баллотирующегося на пост мэра Готэма. Корпорация Брюса спонсирует его кампанию, но взгляды Дента и Уэйна по многим вопросам не совпадают. Пытаться воспитывать прокурора или довериться ему?

Брюс всегда меж двух огней, и каждое решение кажется важным. Даже если в действительности наши решения снова ни на что не влияют, Telltale стоит отдать должное за создание очень правдоподобной иллюзии.

Большая часть первого эпизода посвящена именно Брюсу, так что слова там – наше главное оружие. И в этом нет ничего плохого: диалоги выписаны прекрасно, а в словесных перепалках участвовать так же интересно, как и в зрелищном мордобое. Учитывая, что история концентрируется на характере героя и вращается вокруг наследия его семьи, вероятно, и будущие эпизоды в основном будут посвящены Уэйну.

Но и Темный рыцарь не только кулаками машет – не забывайте, что он еще и величайший в мире детектив. Мы будем заниматься и расследованиями с применением хитрых гаджетов. Да и негодяев Бэтмен атакует вовсе не в лоб: сначала следует провести разведку с помощью дрона, а затем составить план атаки. И хотя сами механики примитивны, вжиться в образ героя они помогают. К тому же у нас еще весь сезон впереди.

■■■

Batman от Telltale – это прекрасно поставленная история о Темном рыцаре, позволяющая самому решать, насколько жестоким он будет. По крайней мере, так все видится сейчас – будем надеяться, что будущие эпизоды не уступят бодрому «пилоту».

Главная проблема игры на сегодня – техническое исполнение. На консолях она запускается в смешном разрешении и регулярно теряет частоту кадров. А уж сколько глюков было на старте у ПК-версии – даже вспоминать не хочется! Некоторые никуда не делись и после срочной заплатки: у меня, например, игра запускается только со второго раза и продолжает ронять частоту кадров так, что приходится перезагружать систему. Непорядок... Это действительно сильно мешает наслаждаться игрой, но пока прощаем. ■

ПОРАДОВАЛО:
– боевые сцены хорошо поставлены;
– возможность влиять на формирование характера Темного рыцаря;
– отличные диалоги;
– потенциально занятная история;
– мини-игры, помогающие вжиться в образ героя.

ОГОРЧИЛО:
– серьезные технические проблемы;
– устаревшая графика.

ДОЖДАЛИСЬ?
Сериал о Бэтмене от Telltale стартовал удачно. Отличные диалоги, зрелищные боевые сцены, возможность влиять на характер героя и мощный клиффхэнгер в конце. Если будущие серии не подведут, то игру и на одну полку с аркхемской трилогией поставить будет не стыдно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

F1 2016

ПРАВИЛЬНАЯ ФОРМУЛА

ФЕДОР СИВОВ

ЖАНР Гоночный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ Codemasters
РАЗРАБОТЧИК Codemasters Birmingham
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ formula1-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3-530, 8 ГБ, 1 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5-4690, 8 ГБ, 4 ГБ видео

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копию игры предоставил издатель за день до релиза.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: около двадцати часов, чтобы покататься на новых болидах во всех режимах, отыскать все нововведения и продегустировать физику машин.

В разгаре очередной сезон «Формулы-1», и **F1 2016** выжимает из него все возможное, воссоздавая во всей красе. Но ценна игра не только этим.

ФОРМУЛА КАРЬЕРЫ

Когда сменилось очередное консольное поколение, переход серии на новую технологию дался **Codemasters** мучительно. Завершить его удалось только с выпуском F1 2015 на текущих платформах в прошлом году. Цена переезда оказалась высока: значительная часть важного контента из игры исчезла. Сильнее всего пострадали режимы – в игре, например, вовсе не было «Карьеры». Но в F1 2016 она вернулась. Преображенная и созданная в лучших традициях британской студии.

По большей части «Карьера» устроена так же, как и в прошлых выпусках F1: создаем гонщика, подписываем контракт с командой, и в бой. Можно сразу бежать в Mercedes, можно взбрыкнуть и нарушить их гегемонию в комбинезоне пилота Ferrari, а можно вообще начать с самых низов, заслужить право выступать за лидеров и потеснить Хэмилтона. И хотя суть изменилась не сильно, оболочка преобразилась. В Codemasters всегда любили необычно визуализировать меню – то стилизовали под трейлер гонщика в **DiRT 2**, то обыгрывали гараж в серии **GRID**.

Тут же свободные заезды, квалификация и гонка начинаются с офиса выбранной команды. В офисе кипит жизнь, туда-сюда снуют люди из команды, и среди них вы наверняка узнаете многих – к примеру, Тото Вольффа или Маурицио Арривабене.

Но игра позволяет заглянуть за кулисы «Формулы-1» и на трассе. В боксах вокруг вас трудятся механики, подготавливая болид к выезду, на треке с вами постоянно выходит на связь инженер с сообщениями о погоде, ситуации на трассе и изменениях в стратегии на гонку. Становится понятно, что разработчики не просто делают симулятор по лицензии, они действительно любят «королевские гонки» и знают о них все.

Роль пилота в команде тоже немного изменилась. Обязанности его теперь не ограничиваются участием в соревнованиях. Так, вас часто будет беспокоить механик, консультируясь на тему того, в каком направлении развивать болид. Разработка улучшений для машины поначалу позволяет сгладить недостатки мощности, управляемости и другие аспекты, а со временем – и подтянуть его в техническом отношении до уровня лидеров, если вы выступаете за слабого конструктора.

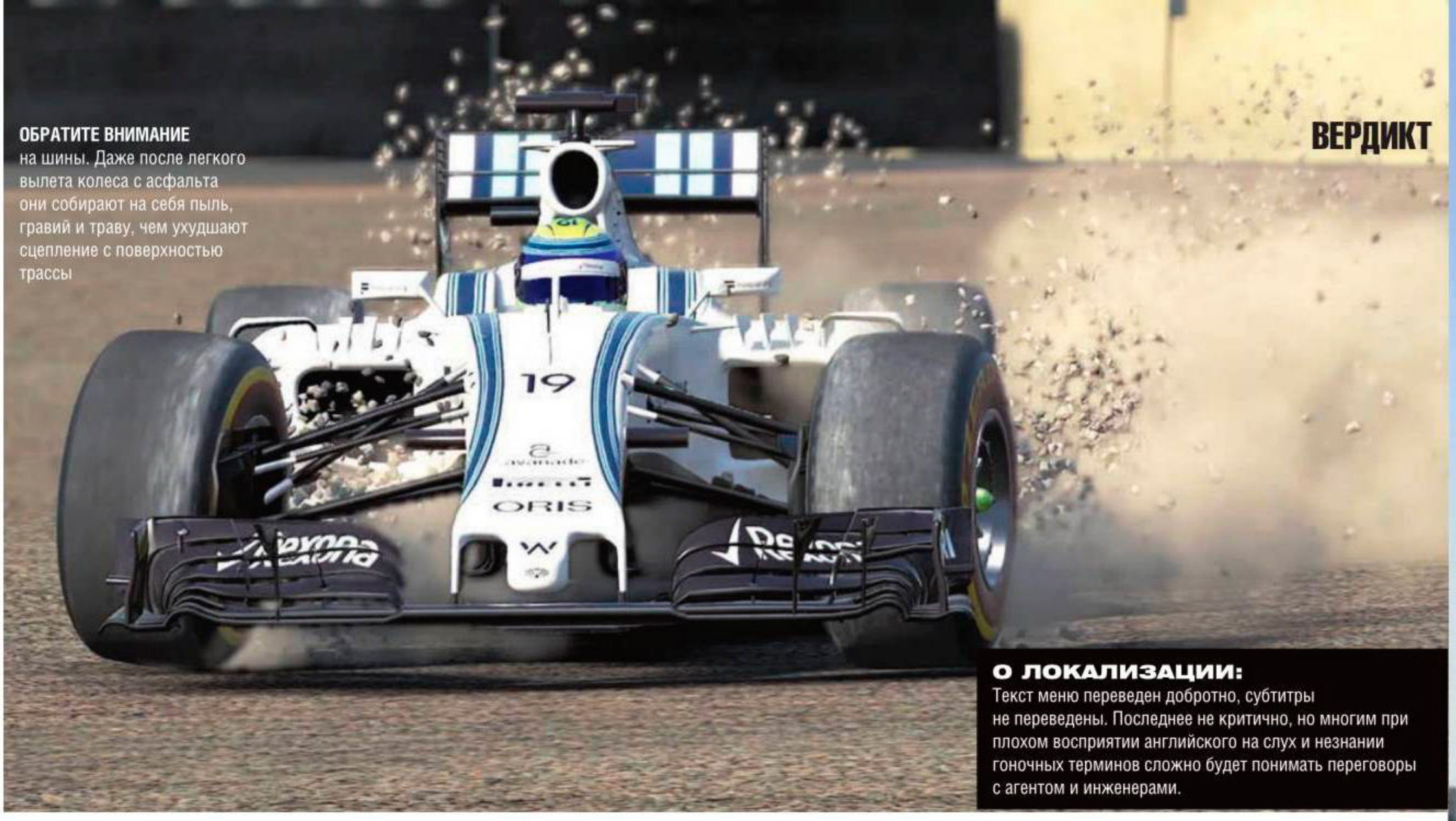
Чтобы преуспеть и в развитии болида, и в соперничестве на трассе, нужно выполнять задачи, поставленные на каждое Гран-при. Но если в гонке указания прийти таким-то и обогнать того-то добавляют накала, то из свободных заездов, которые многие любят пропускать, сделали подобие обучения тонкостям трассы и управления болидом. Их наполнили «мини-играми», помогающими вызубрить все виражи и повороты, понять, как беречь резину и эффективно использовать DRS. Решение мудрое.

ФОРМУЛА РАЗВИТИЯ

«Карьера» показывает, каково быть пилотом «королевских гонок», и отражает всю суть, всю соль «Формулы». На ее фоне другие режимы смотрятся не так богато, но и созданы они для другого. Так, «Чемпионат» дает возможность провести текущий сезон в качестве любого из пилотов. Но состоит он из голых Гран-при: практика, квалификация, гонка, повторить. Он лишен внешних атрибутов «Карьеры» – в пользу слепой борьбы за позиции в отдельных соревнованиях и итоговой таблице. Вариант только для рьяных фанатов отдельных пилотов.

Многопользовательская же игра на сей раз радует стабильностью и набором опций. Разрешается создавать свои гоночные уикенды, целые чемпионаты или участвовать в сессиях других игроков. При этом впервые в серии в сетевых соревнованиях могут участвовать до двадцати двух человек – как в настоящей «Формуле».

Для удобства все серверы делятся на короткие гонки для новичков (три-пять кругов) и гонки для профессионалов, в кото-



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
на шины. Даже после легкого вылета колеса с асфальта они собирают на себя пыль, гравий и траву, чем ухудшают сцепление с поверхностью трассы

ВЕРДИКТ

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Текст меню переведен добротно, субтитры не переведены. Последнее не критично, но многим при плохом восприятии английского на слух и незнании гоночных терминов сложно будет понимать переговоры с агентом и инженерами.

рых помощники в управлении отключены, а заезды длятся двадцать пять кругов.

Настоящие пилоты посмеялись бы над такой продолжительностью состязаний, но тут и из не самых долгих гонок многие участники выходят, не выдержав напряжения.

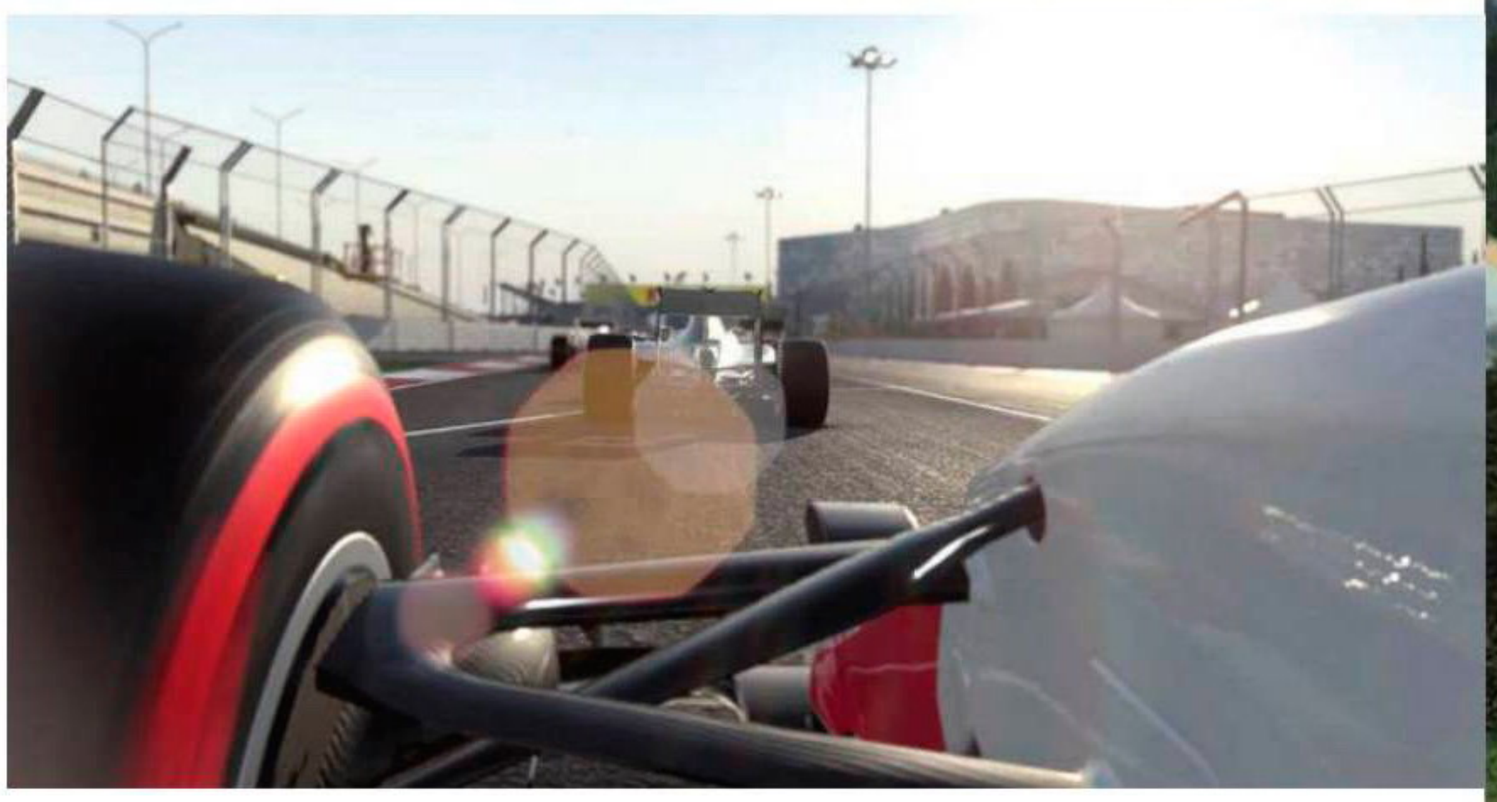
ФОРМУЛА ЗАЕЗДОВ

Когда же дело доходит до самого важного – физики поведения машин, оказывается, что F1 2016 невозможно сравнивать напрямую ни с одним из лидеров жанра симуляторов. Игра исключительно о формульных болидах, их поведение проработано весьма тщательно, и ощущаются они здесь иначе, чем в той же **Gran Turismo 6** или **Assetto Corsa**. Взять хотя бы проработку сцепления резины с асфальтом, которое меняется в зависимости от прогрева и износа шин. Здесь новенькие, только обутые покрышки постепенно обкатываются и лишь за пару кругов находят устойчивый контакт с покрытием, а затем постепенно теряют его, вынуждая постоянно следить за состоянием резины.

F1 2016 – одна из немногих тактических гонок. План заездов на пит-стоп нужно продумывать заранее, выбирать шины следует по погоде, а стратегию приходится перекраивать на ходу, если внезапно начинает накрапывать дождик.

Погода вообще имеет огромное значение. Машины весьма убедительно буксуют и скользят на мокром асфальте. Но они не уходят в аквапланирование на каждой луже и зачастую выруливаются из любых ситуаций при должной работе с газом и тормозом. Всё как в жизни.

Сами болиды еще в прошлом году стали вести себя живее, но теперь их «характеры» снова преобразились. Скажем, пересаживаясь с Williams на Ferrari, сразу замечаешь, насколько Scuderia устойчивее и мощнее. Ощущение от машины меняется от одного конструктора к другому, но и один конкретный болид может серьезно преобразиться после пары улучшений в режиме «Карьеры».



Тонкостей в управлении болидами по-прежнему много, и осваиваются они не без труда. Но учитывая, что игра направлена на всех поклонников «Формулы-1», в Codemasters сделали приручаемость болидов достаточно гибкой. Семь уровней сложности и тонкие настройки электронных помощников позволяют склонить машины к современной покорности или необузданной ретивости, как в семидесятых.

А вот навыки соперников меняются, но, увы, не добавляют живости их поведению. Те по-прежнему водят предельно академично, легко обходятся в поворотах и не всегда реагируют на поведение игрока, что часто приводит к авариям.

■■■

Гонки Codemasters становятся все сложнее и правдоподобнее. В них дисциплины автоспорта подаются реалистично и узнаваемо. F1 2016 – тому пример. Забуксовав в своем первом выступлении на актуальном поколении систем, серия с ветерком нагоняет упущенное. С возвращением «Карьеры», сейфти-кара и других менее значимых вещей она избавилась от прошлогоднего налета опустошающего разочарования. В остальном игра эволюционировала в мелких вещах. Их не каждый заметит, но они важны и формируют ощущения от всей игры.

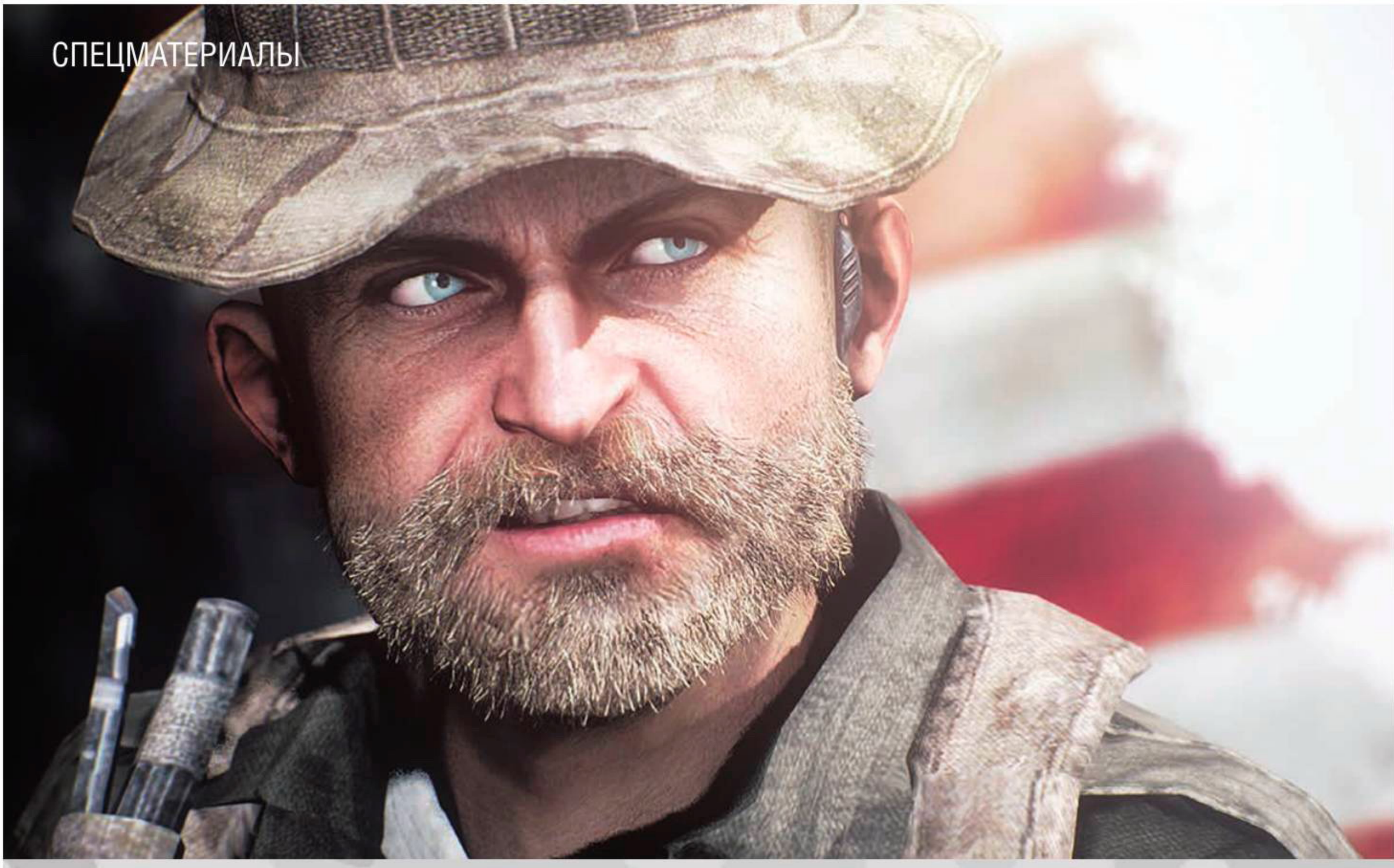
Если Codemasters не снизит темп, в следующем году будет что-то. ■

ПОРАДОВАЛО:
– режим «Карьера» вернули и преобразили;
– физика все хорошеет;
– мультиплеер оптимизировали и расширили до двадцати двух игроков.

ОГОРЧИЛО:
– ИИ есть куда расти;
– большая часть нововведений – вырезанный из прошлого выпуска контент.

ДОЖДАЛИСЬ?
F1 2016 заслуживает внимания уже за бережное отношение к своей дисциплине. Тут не только детально воссозданный сезон со всеми пилотами, болидами и трассами, но и серьезная физика, подкрепленная режимами, которые показывают «Формулу» с разных сторон. F1 2016 – не просто свежий выпуск ежегодной серии, это качественная и самостоятельная гоночная игра.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»



ГЛАВНЫЙ ВОПРОС CALL OF DUTY: КТО ТАКОЙ КАПИТАН ПРАЙС?

ДАНИЛ СВЕЧКОВ

Доктор Кто от мира видеоигр, мистер «усы, каких у меня ни когда не будет» и просто самый крутой персонаж всей серии Call of Duty – капитан Прайс. В последний раз мы видели его в **Call of Duty: Modern Warfare 3**, когда, вздернув террориста Макарова, старый вояка сунул в рот сигару и победно закурил.

И вот настала пора для новой встречи: в интернете появился ролик с геймплеем ремастера первой части **Call of Duty: Modern Warfare**. Тот же орлиный взгляд, те же баки, плавно переходящие в усы. Та же свирепость по отношению к дверям. Только полигонов больше и текстуры четче.

«Здравствуйте, мистер Прайс! По-прежнему отказываетесь стареть?» Этот трюк с перерождением наш герой проделывает уже в четвертый раз, из-за чего нелегко понять, сколько же ему на самом деле лет, ведь еще фрицы пугались при виде пышных усов бравого офицера. Потому мы и решили покопаться в его биографии – чтобы понять, кто же такой Прайс. И... не бессмертен ли он?

ПРАЙС
во время Тунисской кампании, 1943 год

ЧЕМ ПРОСЛАВИЛСЯ ВО ВРЕМЯ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Про молодость Прайса мы не знаем ничего, даже имя его остается для игроков загадкой. Известно, что он участвовал в Североафриканской кампании – боевых действиях, происходивших южнее Сахары. Они начались в июне 1940 года, а закончились в мае 1943 года. В ту пору Северная Африка еще не могла похвастаться широкой разработкой природных ресурсов, поэтому воевали за нее не как за источник нефти, а как за «рычаг», способный закрыть сухопутные и морские пути в Индию, Австралию и Новую Зеландию. Кроме того, под угрозой оказались и пути, связывавшие Средиземное море и Атлантику с Черным морем. Воевали немцы, итальянцы (а также чуть-чуть французы) с одной стороны и британцы с американцами – с другой.

Согласно сюжету Call of Duty 2, капитан Прайс вступил в бои в 1942 году в составе 7-й бронетанковой дивизии. В частности, наш герой участвовал в диверсионных операциях – подрывал склады противника, где хранились горючее и боеприпасы, а также похищал вражескую документацию из бункеров. Но тайными операциями дело не ограничивалось, его отряду приходилось участвовать и в траншейных боях.

В ноябре 1942 года капитан Прайс участвовал во втором Эль-Аламейнском сражении. Первое состоялось в середине лета – тогда силы союзников остановили наступление Италии и Германии на Египет у Эль-Аламейна (город на побережье Средиземного моря).

Во втором сражении решалось, смогут ли союзники сдвинуть фронт к Каиру и Риму. Сражение началось 23 октября, а завершилось 5 ноября. При продвижении сил союзников Прайс со своими людьми зачищал подземные туннели и бункеры, а также уничтожал вражескую артиллерию. Когда битва закончилась, Прайс отпра-

ПРАЙС НЕ ЛЮБИТ
ходить с пустыми руками – ему вечно нужно чем-то занять руки...

... ЧАЩЕ ВСЕГО,
разумеется, оружием

Самый грамотный подход – относиться к разным сериям Call of Duty как к разным вселенным комиксов Marvel или DC

вился в город Эль-Даба на побережье, чтобы уничтожить артиллерию, мешающую британским кораблям войти в доки. Закончилась битва тем, что Прайс со своими людьми нашел ящики с вином и решил отметить победу.

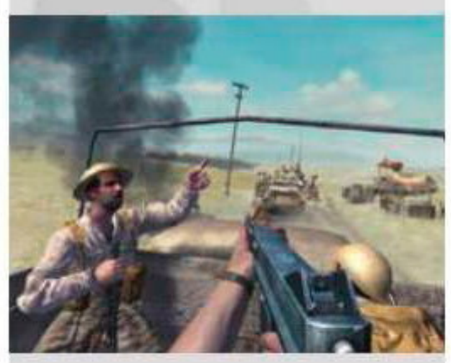
ГДЕ ЗАКОНЧИЛ СВОЙ БОЕВОЙ ПУТЬ

Весной 1943 года капитан Прайс стал участником Тунисской кампании. В частности, он прикрывал отступление британских войск из Тужена. Впоследствии он штурмовал город Матмата, что на юге Туниса, где впоследствии пехота союзников с помощью зенитных орудий вступила в бой с немецкими самолетами. Это финальная точка в североафриканских приключениях капитана Прайса.

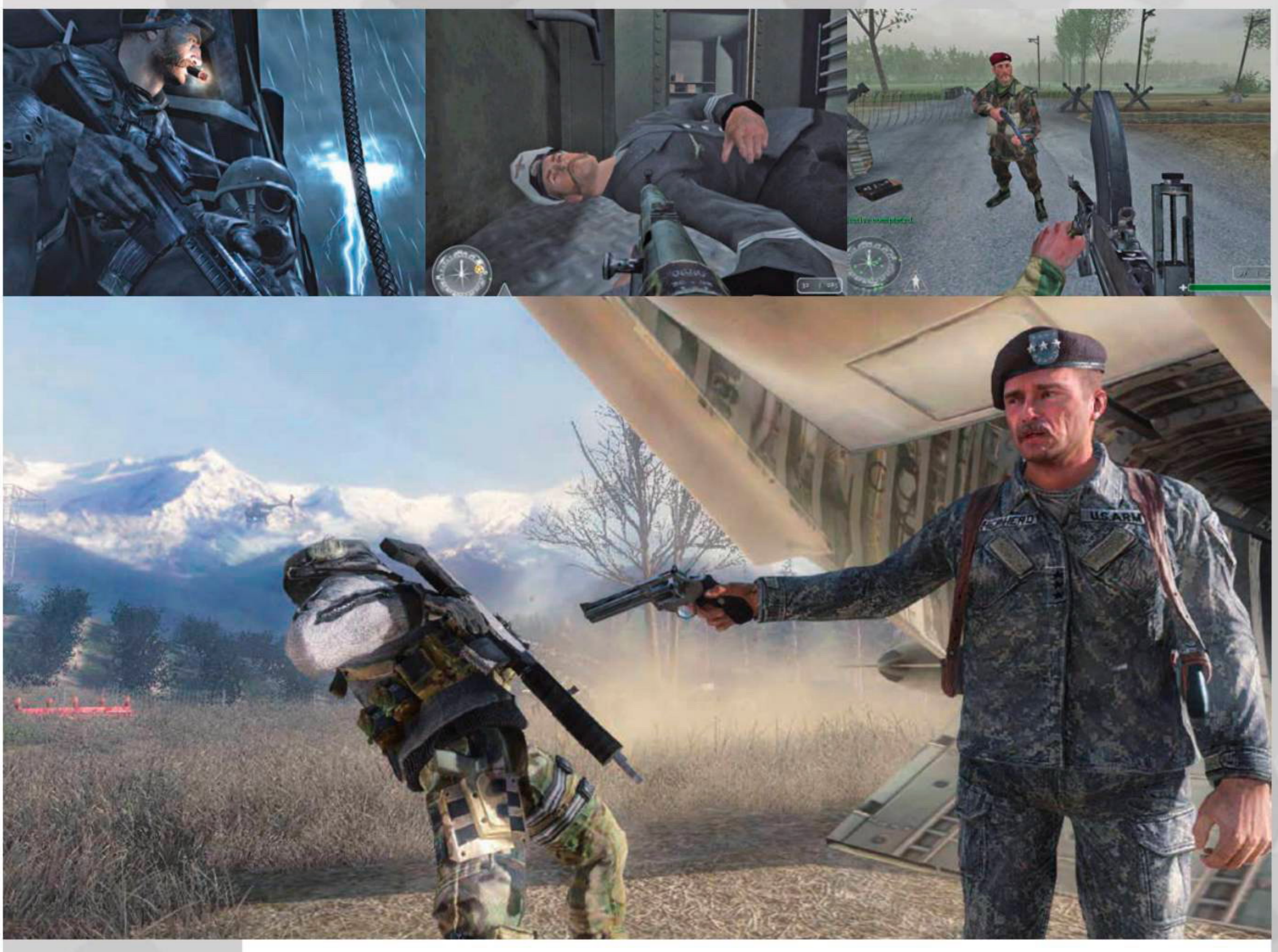
Затем командование ненадолго перевело его в 6-ю воздушно-десантную дивизию. Несмотря на название, таких дивизий в те годы было всего две, и шестая по факту была второй. Она появилась в середине 1943 года, а боевое крещение приняла спустя почти год – 6 июня 1944 года, во время открытия Западного фронта.

Как и в жизни, в игре солдаты 6-й воздушно-десантной дивизии начинают с того, что на планерах высаживаются неподалеку от стратегически важного моста и захватывают его. Уже на следующий день фрицы контратакуют. В тяжелом бою с участием танков и артиллерии выживают лишь единицы, и среди них Прайс. После этого он возвращается в состав 7-й бронетанковой дивизии и участвует в захвате небольших населенных пунктов и стратегически важных дорог. Где-то между штурмом французского города Амейе-сюр-Сёль, который имел место 14 июня 1944 года, и седьмым августа Прайса перевели в SAS – подразделение специального назначения, основанное в 1941 году.

Изначально SAS называлось «Отряд L, воздушная бригада особого назначения». Такое длинное наименование должно было дезинформировать немцев: якобы на фронте работает целый парашютный полк, но на самом деле подразделение первоначально состояло всего из шестидесяти пяти человек. В одной из опе-



ПЕРВОЕ ПОЯВЛЕНИЕ
Прайса в серии состоялось в Call of Duty 2



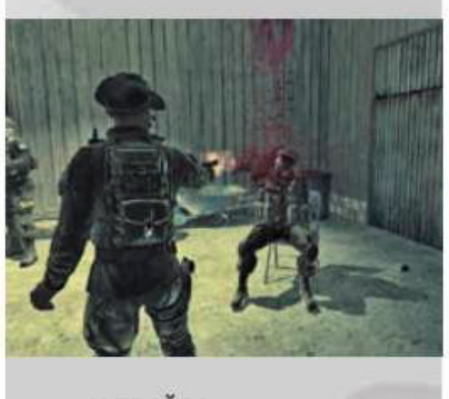
САМОЕ ВАЖНОЕ
в Прайсе – это его усы

У нового Прайса вполне могут быть механизированные конечности, аугментированные глаза и шикарные усы из оптоволокна

раций немцы ранили и захватили Прайса. Так он стал узником поместья в Баварских Альпах, откуда его вызволили американские солдаты.

Удивительно, но капитан Прайс, которого из-за ранения приходилось буквально нести на руках, уже к концу месяца смог вернуться в строй. Вместе с остальными бойцами спецподразделения SAS он подготовил захваченную фашистами дамбу Эдер к налету бомбардировщиков: уничтожил зенитные орудия и взорвал электрогенераторы. После этого Прайс, сидя за рулем угнанного грузовика и спасаясь от превосходящих сил противника, доставил диверсионную группу к аэродрому, на котором наши герои уничтожили несколько вражеских самолетов, после чего сели в один из самолетов и улетели в закат.

И вот он, последний день капитана Прайса, – 27 октября 1944 года. Под видом немецкого офицера, вместе с еще двумя солдатами, капитан проник на немецкий линейный корабль «Тирпиц». Операция проходила успешно, фрицы не подозревали, что к ним пробрались диверсанты. По крайней мере, до поры до времени. Затем началась стрельба, и одна из пуль настигла Прайса. Нам не показали его героическую смерть. Просто в какой-то момент, вернувшись к нему, мы обнаружили труп.

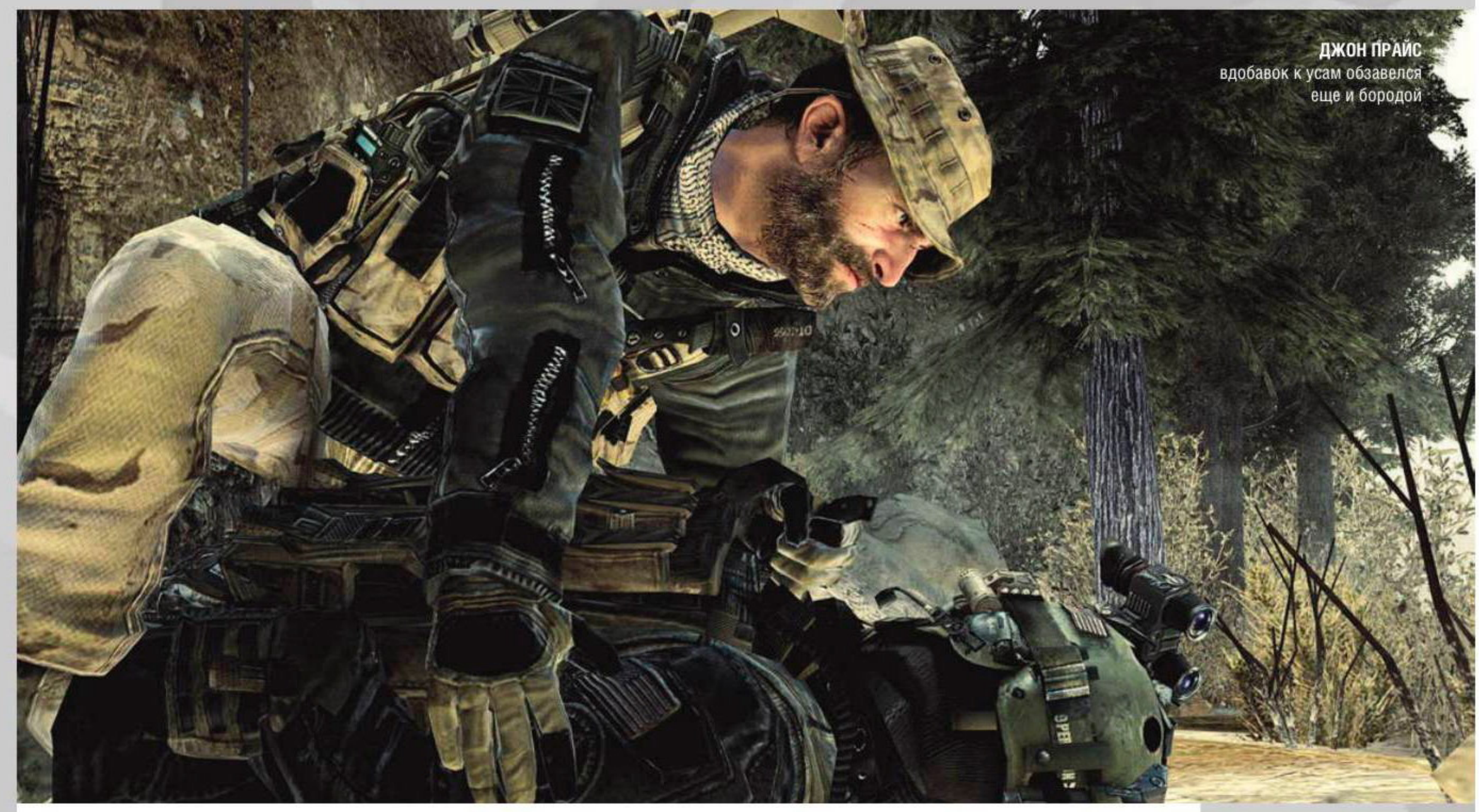


У ПРАЙСА
из 1940-х не было имени

ЧЕМ ПРОСЛАВИЛСЯ В ТРЕТЬЮ МИРОВУЮ ВОЙНУ

Если у Прайса времен Второй мировой войны не было не только прошлого, но и имени, то второй обзавелся и тем и другим. Звать его стали Джоном. Он родился в 1966 году в Великобритании, в 1980-х поступил на службу в армию. Сотрудничал с советским спецназом «Вымпел» при освобождении заложников в Ливане. Ну а в 1990-х он... вступил в SAS, то есть пошел тем же путем, что и его предшественник. Самая известная из его ранних операций – неудачное покушение на жизнь террориста Имрана Захаева в Припяти в 1996 году. Из-за того, что непосредственный начальник Прайса, капитан Макмиллан, во время операции повредил ногу – ее задело одним из винтов упавшего вертолета Ми-28, – вскоре после возвращения на базу Джон получил повышение и стал... капитаном Прайсом.

В 2011 году Джон вместе со своими людьми участвовал в серии операций на территории России и Азербайджана, чтобы пресечь деятельность группы ультранационалистов, получивших доступ к ядерному оружию. Нашему герою удалось остановить атомную войну и убить вражеского лидера Имрана Захаева (в Припяти Прайс лишь отстрелил ему руку), но при этом он был серьезно ранен и потерял несколько верных друзей.



ДЖОН ПРАЙС
вдобавок к усам обзавелся еще и бородой

После описанных выше событий Джон Прайс прошел курс восстановительной медицины и вступил в «Оперативно-тактическую группу 141». Согласно сюжету игры, ее создали страны НАТО в 2013 году, чтобы предотвращать теракты. Командовал группой Гершель фон Шепард III. Во время одной из операций под названием Kingfish, проходившей на Украине, Джон Прайс в составе группы «Браво» совместно с отрядом «Дельта» штурмовал базу боевиков в горах, чтобы захватить преемника Имрана Захаева – Владимира Макарова. Операция провалилась, и, прикрывая отступление товарищей, Прайс попал в плен. Его отправили в тюрьму для особо опасных заключенных на Дальнем Востоке, прозванную Гулагом. Там Джон содержался до 2016 года под именем «Заключенный №627», пока не началась Третья мировая война и товарищи не вызволили его.

Оказавшись на свободе, Прайс первым делом пробрался на российскую базу и запустил ракету в сторону Штатов. Взрыв боеголовки в атмосфере породил электромагнитный импульс, который вывел из строя всю электронику двух армий, сражающихся друг с другом на восточном побережье США. Тем самым он на время остановил кровопролитную битву. Вскоре выяснилось, что генерал Шепард был одним из тех, кто спровоцировал Третью мировую, поэтому Джон Прайс вышел на след своего командира и убил его.

Однако войну это не остановило, и Прайс со своими людьми стал прыгать с континента на континент, стараясь выйти на след другого виновника международного конфликта – Макарова. По пути он потерял одного из своих верных друзей – Соупа, за которого мы играли в первом Modern Warfare, – помог спасти русского президента Воршевского и его дочь и, наконец, облачившись в бронированный костюм, взял штурмом отель в Арабских Эмиратах, где засел Макаров. Закончилось все победной затяжкой, о которой мы писали вначале. Что случилось с Джоном Прайсом после этого, не известно.

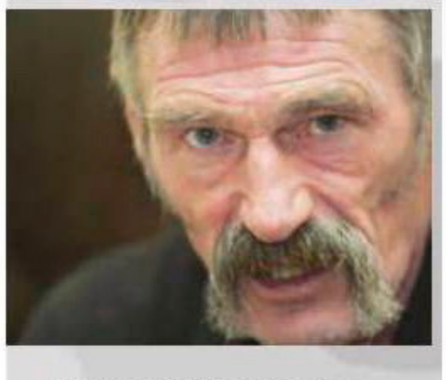
ЭТОТ ЧЕЛОВЕК
остановил атомную войну

ТАК КТО ЖЕ ТАКОЙ ПРАЙС?

Если говорить прямо, то Прайсов в серии два. Первый – тот, что появлялся в первых двух частях серии Call of Duty. Второй фигурировал в подсерии Modern Warfare. Дизайнер персонажей из Infinity Ward Сэми Онур обмолвился, что второй – внук первого, но остальные разработчики эту теорию не подтвердили. Поэтому спекулировать на теме можно много и по-всякому.

Но, кажется, самый грамотный подход – относиться к разным сериям Call of Duty как к разным вселенным комиксов Marvel или DC. Ключевые герои везде одинаковые, но история и антураж отличаются, поэтому у капитана Прайса, как и у Человека-паука, может быть несколько версий – из прошлого, из настоящего и из будущего.

А значит, есть шанс однажды увидеть его вновь. И учитывая, что сейчас в моде военные шутеры про недалекое будущее, у нового Прайса вполне могут быть механизированные конечности, аугментированные глаза и шикарные усы из оптоволокна. И он не будет знать о том, что когда-то участвовал в мировых войнах. ■



ДЖОН ТОМАС МАКАЛИС,
реальный прототип капитна Прайса

Ярослав КРАВЦОВ
Днем продюсер на Armored Warfare в Mail.Ru Group, ночью продюсер на SMASH BASH в инди-команде. Из выпущенных проектов: Message Quest, Skyforge, Allods Online

Алексей ДАВЫДОВ
Managing Director Flazm Interactive Entertainment, UAB

Айрат ЗАКИРОВ
CTO, Ice-Pick Lodge

Андрей АРУТЮНЯН
Сооснователь и биздев студии Ellada Games. Проект Niffelheim

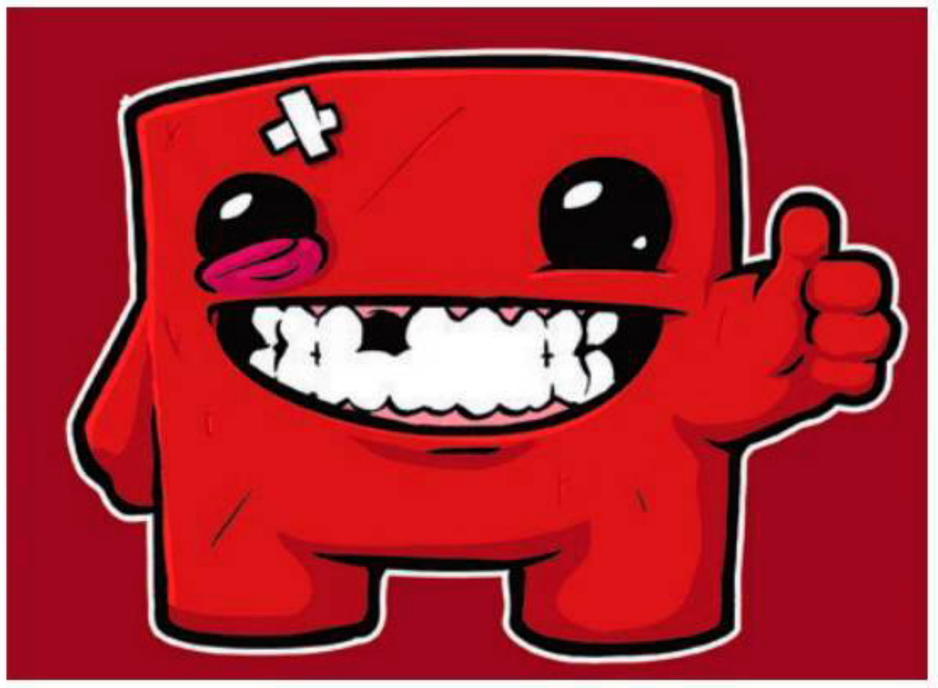
Мария КОЧАКОВА
Narrative designer & Indie-developer в Royal Troupe

ИНДИ

СВОИМИ РУКАМИ

СОВЕТЫ И ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

СЕРГЕЙ ВОЛКОВ



Многие из нас помнят те годы, когда разработка любой игры без привлечения средств издателя была непростым делом. Но все изменилось. Время, когда вся игровая индустрия напрямую зависела от того, что скажут спонсоры, прошло, и все вернулось к тому, что игру делают «на коленке» командой из нескольких человек.

Те, кто осознанно не хочет работать на корпоративную машину или убиваться с парой разработчиков-художников-сценаристов над игрой без инвестора, – смиритесь. Делать хорошие игры сложно, и не у каждого это получается. Конечно, здорово заниматься тем, что любишь, – продумывать сюжет, логику игры, прорисовывать персонажей, пытаться предугадать действия игрока. Но, чтобы выходить в самостоятельное плавание и создавать свою инди-студию, этого мало.

Просто представьте, что на разработку вы выделяете средства из собственного кармана. А игры из хобби становятся бизнесом? Скорее всего, желание делать игры у вас и пропадет.

Но что делать, если вы для себя решили, что настал тот редкий случай, один из сотни, когда вы достаточно дерзки, чтобы рискнуть, спите и видите релиз собственной игры? Как начать? Какие усилия приложить? Кто виноват и что делать?

Сергей Волков, Head of GameDev practice в Spice IT Recruitment, поговорил с представителями и основателями успешных и знаменитых в определенных кругах инди-студий и собрал воедино несколько советов для тех, кто хочет понять, как основать инди-компанию.

СОВЕТ ПЕРВЫЙ: «БЕГИТЕ, ГЛУПЦЫ»

Наверное, такая рекомендация будет непонятна и не понята, вызовет агрессию и отторжение, однако это лучший совет для тех, кто не уверен, а значит, не имеет мотивов и сил, которые точно понадобятся в создании инди-студии.

Айрат ЗАКИРОВ: С вероятностью 99% у вас ничего не выйдет, поэтому первое действие – откажитесь от своего желания. Те, кто реально основывает студии, наверное, даже не будут читать подобные материалы. Это люди действия, они работают, а не уговаривают себя.

КОЕ-КАКОЙ ЦЕННЫЙ ОПЫТ можно даже почерпнуть из симулятора управленца игровой студии Game Dev Tycoon

СОВЕТ ВТОРОЙ: «ДЛЯ НАЧАЛА ПОДУМАЙТЕ – ЭТО ПРАВДА РАБОТАЕТ!»

Согласитесь, начинать что-то, не имея задумки, глупо. Включите воображение, выпейте кофе – что угодно, чтобы пришла муза и вы смогли творить. Игры – это не только бизнес, это искусство. Красиво написанная игра с проработанной историей, диалогами, сценарием – то, к чему стремятся те, кто понимает.

Алексей ДАВЫДОВ: Начинается все всегда с идеи игры. Нужно понять, какую игру вы действительно хотите делать и почему. Понять, с кем вы ее будете делать (если не умеете одновременно программировать, рисовать, писать музыку и зарабатывать деньги). Попытаться скорректировать курс исходя из рыночных реалий. Утопить пару десятков прототипов. Довести игру до релиза.

Ярослав КРАВЦОВ: Идея станет стержнем, вокруг которого соберется команда. Потому что нельзя собирать людей просто так, а потом думать, чем бы их занять. Нужно опробовать идею на каком-нибудь джеме. Это не только подтвердит дельность задумки, но и поможет заявить о себе. Про игру узнают как первые потенциальные покупатели, так и разработчики, которые захотят присоединиться к проекту.

Либо же все лопнет и будет потеряна всего пара дней вместо пары лет.

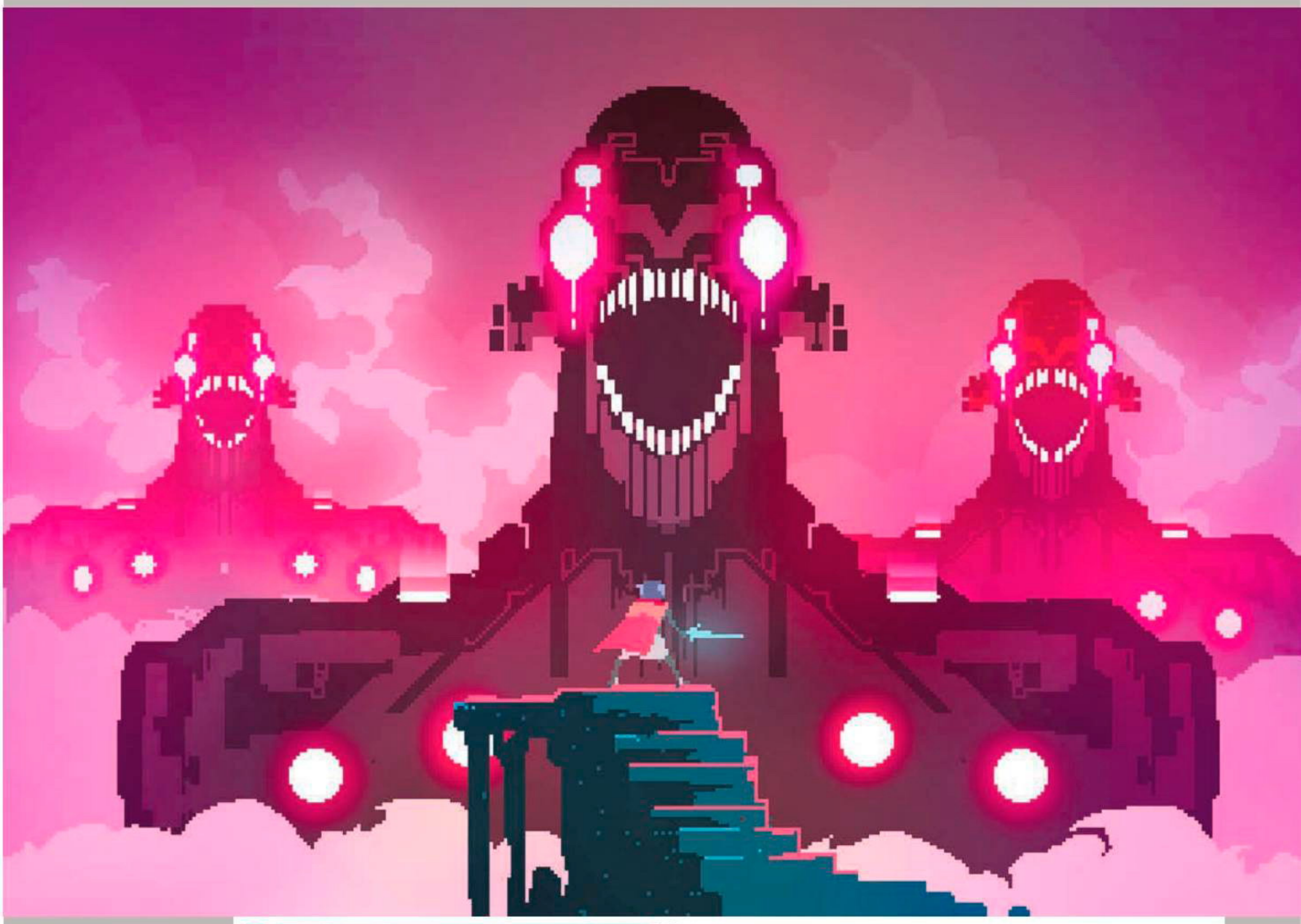
СОВЕТ ТРЕТИЙ: «НЕ СТЕСНЯЙТЕСЬ СПРОСИТЬ СОВЕТА У ВЗРОСЛЫХ»

Мария КОЧАКОВА: Сходите к старшим инди-разработчикам, посоветуйтесь. В этом нет ничего постыдного. В отличие от многих других корпоративных, суровых и сугубо деловых сфер деятельности, в играх опытные коллеги при правильной постановке вопроса расскажут, покажут и на пальцах объяснят, что, зачем и как. Попросив их поделиться знаниями, паролями-явками и рекомендациями, вы просто сэкономите себе время, деньги и силы.

СОВЕТ ЧЕТВЕРТЫЙ: «СДЕЛАЙТЕ УЖЕ ХОТЬ ЧТО-НИБУДЬ»

Знаете, как бывает в описаниях вакансий: требуется опыт работы от трех лет на вакансию стажера без опы-

ИНДИ – ЭТО много работы без гарантии успеха. Подумайте еще раз, хотите ли вы с этим связываться



НЕ СТЕСНЯЙТЕСЬ
спрашивать совета
у старших товарищей,
главное, делайте это
вежливо и корректно

та? В инди похожая история. Пока вы не прочувствуете на себе все задачи, процессы, сложности, не пройдете через всю боль и страдания, то есть весь путь до релиза проекта (в любой роли), стартовать точно не стоит.

Алексей ДАВЫДОВ: На самом деле задолго до всех возможных шагов нужно получить опыт разработки игр. Желательно профессиональный и чтобы с выпущенными проектами. Сложно не начать разработку, а закончить ее. Такой опыт надо получить заранее, желательно за чужой счет.

Бизнес есть бизнес, и если у вас нет в семье штатного бухгалтера, юриста и финансового консультанта, то разбираться во всех тонкостях и хитросплетениях российского бюрократического законодательства придется вам самим. Повезет, если ваш партнер, если таковой имеется, специализируется и интересуется правом и деньгами. Если же нет, вы все будете делать сами. И в обязательном порядке.

Мария КОЧАКОВА: Узнайте, чем отличается ООО от ИП, выберите систему налогообложения. Узнайте номер специальности в реестре. Выберите банк (как посоветуют старшие) и заведите в нем юридический счет. Но! Все это следует делать только после того, как игра будет готова на 90%. Чтобы не платить за содержание юридического счета раньше, чем это потребуется.

А если серьезно, то первое, что нужно сделать, когда вы поймете, что дела принимают серьезный оборот, – это составить письменные договоренности со всеми участниками команды по финансовым ожиданиям: кому, когда, сколько. В любом виде – хоть электронным письмом, но чтобы они были «на берегу». А не на стадии 90%-ной готовности игры, когда уже пора открывать юридическое лицо.

СОВЕТ ПЯТЫЙ:
«СТАНЬТЕ УИЛЛОМ МАКЭВОЕМ!»

Вы унылый социофоб и мизантроп? Вынуждены вас разочаровать, делать игры нужно командой, а команде нужен лидер. Если вы не готовы к этой роли, у вас вряд ли получится что-то толковое.

Айрат ЗАКИРОВ: Можете ли вы создать нечто, что привлечет еще хотя бы десяток человек? Если вы организуете инди-компанию, то вы хотите произвести на свет продукт, который должен быть интересен другим. Если вы человек не слишком интересный, то и про-

ВАМ ПОНАДОБИТСЯ
крутая идея – такая мощная, что поможет вам собрать и удержать вокруг себя команду единомышленников

ЗАКОННОСТЬ И КАПИТАЛ.
Даже в творческом процессе создания игры есть место этим понятиям

извести ничего толкового не сможете. Ответьте для себя на такие вопросы.

Вы харизматичный и интересный человек? Можете увлечь хотя бы небольшую компанию людей?

Вы щедры? Как ни удивительно, мне это кажется одним из ключевых факторов. Щедрость к другим позволяет пользоваться и ответной любезностью. И это сразу расширяет вашу «социальную сеть».

Сможете написать и опубликовать интересный рассказ?

Запрограммировать игру и нарисовать к ней графику?

Вы пишете музыку? Играете профессионально на музыкальном инструменте?

Что-то должно делать вас уникальным. Обозначьте для себя, в чем ваша уникальность. Оглянитесь. Оцените, сколько людей, по вашему мнению, соответствует вашему уровню развития. Поверьте, их очень много, и вам придется с ними конкурировать за внимание. Потребуется железная сила воли. Важно доводить свою идею до конца, несмотря на то, что все в какой-то момент будут говорить, что она несостоятельна. Вы и сами начнете верить в это. Еще потребуется воля на то, чтобы после массы вложенных усилий понять, что вы сделали плохой продукт, и вместо выпуска его сырым на рынок переделать почти полностью. Возможно, несколько раз.

СОВЕТ ШЕСТОЙ: «ПРИГОТОВЬТЕСЬ К БОЛИ И УНИЖЕНИЯМ»

Алексей ДАВЫДОВ: Не надо покупать красивые кресла в офис и заниматься сопутствующей деятельностью, характерной для serious business. Как правило, это метагеймплей, и он будет только отвлекать от собственно разработки.

И последнее. Инди-компания – это зачастую очень камерный и душевный проект, организованный у кого-то из команды в квартире. И если вы мечтаете о создании инди-студии в модном деловом центре, с отдельными кабинетами и переговорными комнатами для важных встреч, со своей культурой, стенгазетой и смузи, вы ничего не поняли. Намного более «ламповo» делать игру дома, мало спать и кушать только доширак, правда? Так вы точно знаете, что вкладываете в игру именно душу, потому что денег у вас попросту нет. ■

ОБ ЭТОМ МОЛЧАТ В DEUS EX
КАКИЕ ТАЙНЫЕ ОБЩЕСТВА КОНТРОЛИРУЮТ НАШУ ЖИЗНЬ?

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

РАЗ ПРО ТАЙНЫЕ ОБЩЕСТВА
делают игры – выходит, не такие уж они и тайные

Тамплиеры, иллюминаты, «Маджестик-12» – если вы играли в игры серии **Deus Ex**, то наверняка вам знакомы эти организации. Разумеется, встретить тех же тамплиеров вы могли не только там (в конце концов, об этих обществах ходит много слухов, сколь бы тайными они ни были), но именно в серии Deus Ex – от самой первой ее части, 2000 года выпуска, до прекрасной новой **Mankind Divided** – тему тайных организаций, манипулирующих человечеством из теней, раскрыли наиболее полно и интересно. Во всяком случае, если говорить о видеоиграх.

Но они не рассказывают вам и половины правды!

Сейчас я обращаюсь к тем, кто перестал верить в маскарад. Маскарад высокой политики, международной дипломатии и финансовых операций. Мы-то с вами знаем, что это все движения кукол, которых дергают за ниточки! Но мы с вами не такие, как все. Мы ищем ответы! Мы желаем видеть не марионеток, а кукловода.

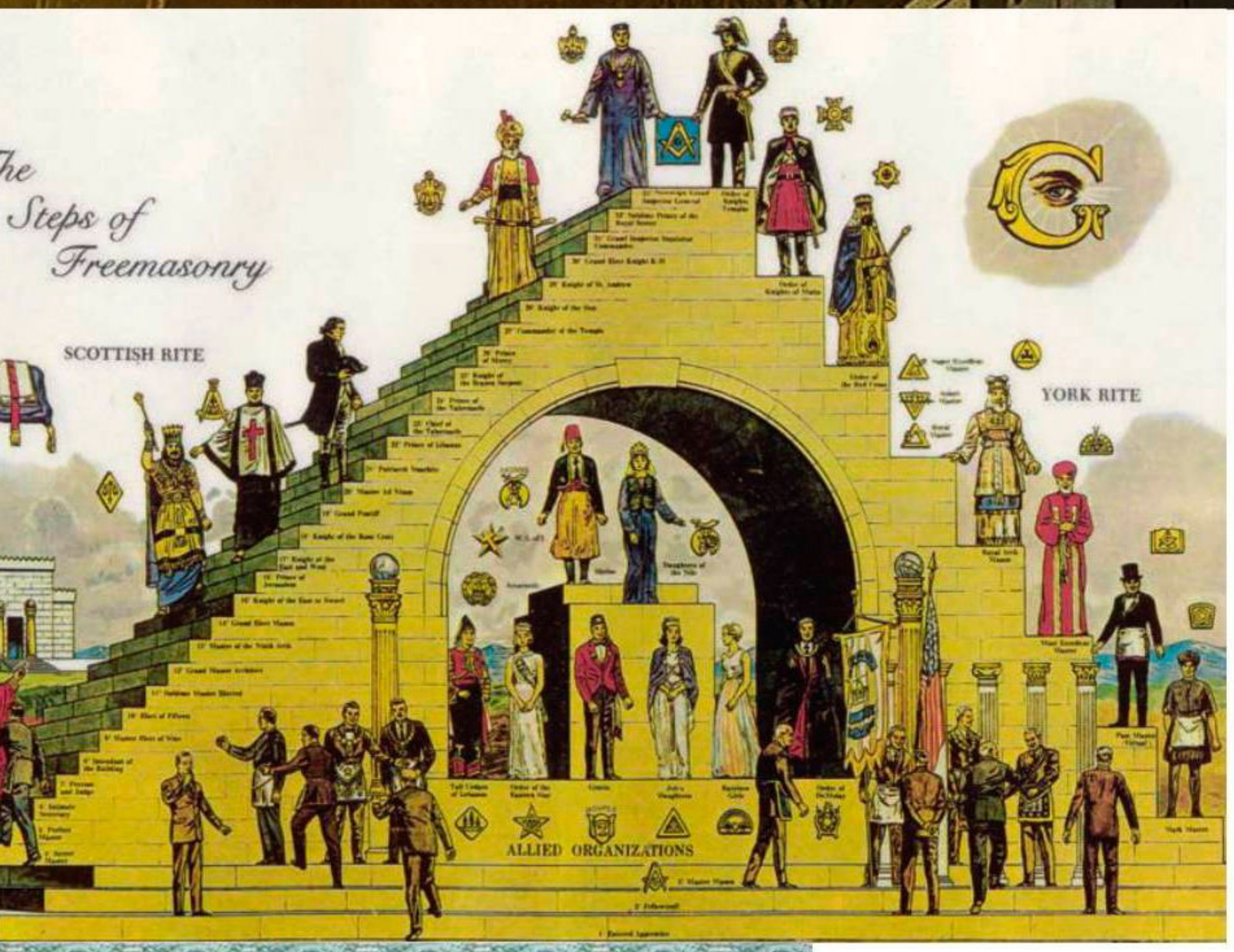
Давайте пересчитаем возможных узурпаторов всемирной власти и сравним версии об их роли в нынешней и прошлой картинах мира.

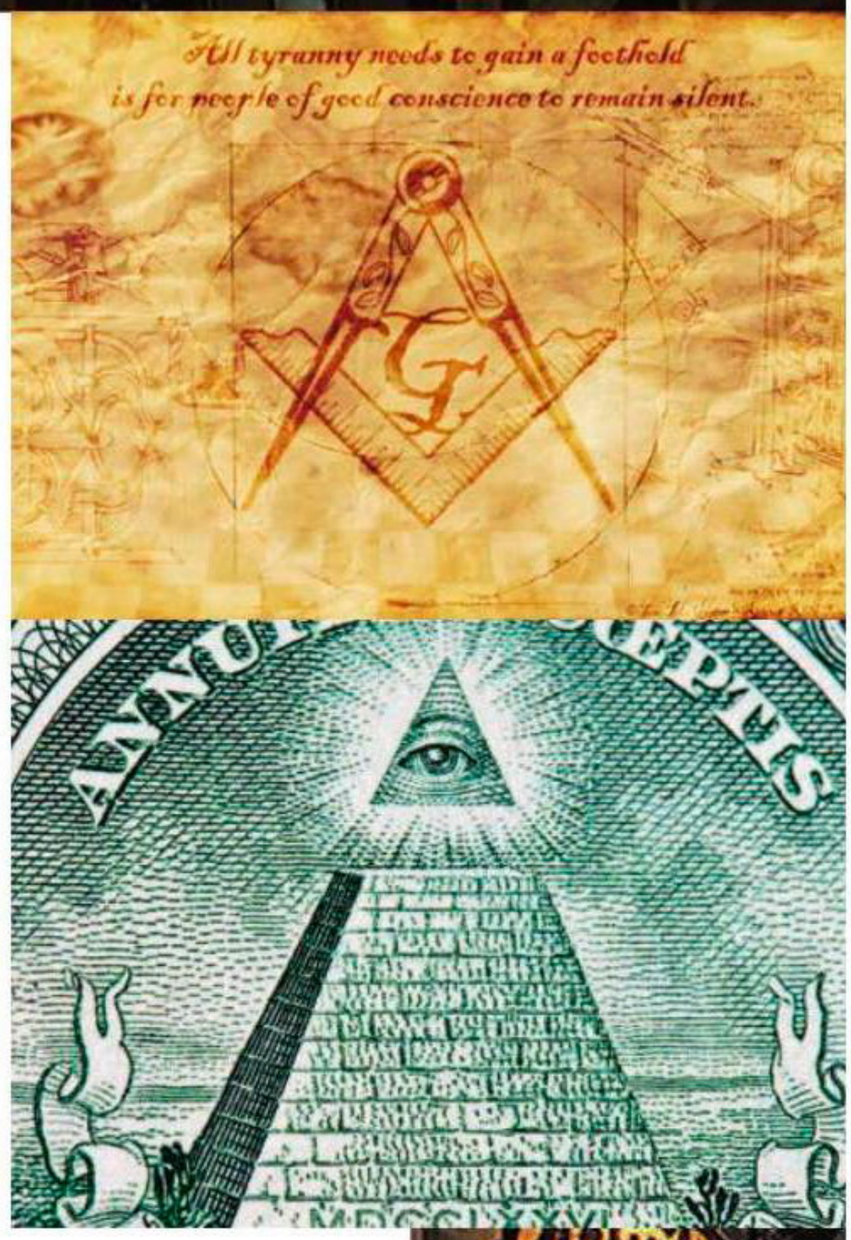
МАСОНЫ

ПРАВДА!

Орден масонов существует тысячи лет и все это время стремится к власти. Думаете, Соломон сам по себе был таким мудрым? А кто, по-вашему, вознес Иисуса на крест, чтобы создать универсальное учение для контроля масс?

Нет ни одного мирового лидера, влиятельного банкира или министра, который не был бы членом одной из масонских лож или не получал приглашение таковым стать. Масоны вбирают в себя весь цвет элиты общества и направляют ее в ту сторону, какую посчитают нужным. Только им ведомо, какой путь они уготовили человечеству, а колоссальные связи позволяют не размениваться на мелочи и рулить государствами, словно пешками в шахматной партии. Все, на что мы можем полагаться, так это на декларируемую ими самими мудрость и чистоту помыслов.





ОФИЦИАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

Несмотря на приписываемое ему могущество, масонство происходит из не самого привилегированного сословия. В эпоху триумфа католической церкви (и упадка всего остального) по всей Западной Европе строились храмы и соборы. Строились небыстро – еще бы, с помощью деревянных кранов и ручных блоков-то. А их размеры должны были вселять благоговейный страх даже в самого упертого прихожанина! Самые крупные соборы строились десятилетиями, а знаменитый собор Парижской Богоматери возводился 182 года. За это время строители сбивались в артели целыми поколениями, становились все более закрытой, единой структурой, называли себя «вольными каменщиками». А масон и переводится как «каменщик».

Когда средневековое мракобесие сменялось гуманистическим духом Ренессанса, снизилась надобность и в готических соборах. Артели «вольных каменщиков» пришли бы в упадок, если б в их ряды не стали вливаться «сторонние каменщики» – зачастую никак не связанные с архитектурой и каменной кладкой. Как правило, то были умные граждане с блестящим образованием. Они и превратили профессиональную цеховую организацию в сборище влиятельных персон, связанных клятвами и ритуалами.

В наше время масонские ложи – своего рода клубы совести, объединяющие мудрых людей, либо считающиеся таковыми. Они ни от кого не скрываются и держатся подальше от политических и религиозных раздоров.

В БУДУЩЕМ ПО DEUS EX

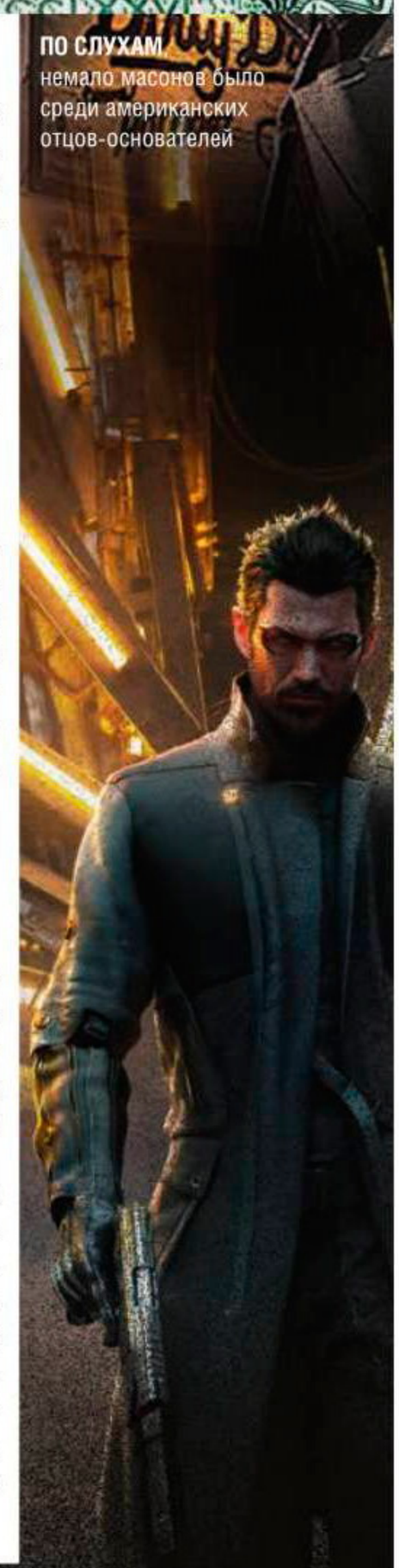
Мир стал слишком беспринципен, чтобы держаться за древние представления о совести, доброте и сострадании. «Вольные каменщики» оказались пленниками собственной истории, и в Deus Ex от них не осталось и следа. Хотя нет, кое-что уцелело – степени иллюминизма, которые суть основа иерархии, как вы догадались, иллюминатов, построены на степенях масонства.

ИЛЛЮМИНАТЫ

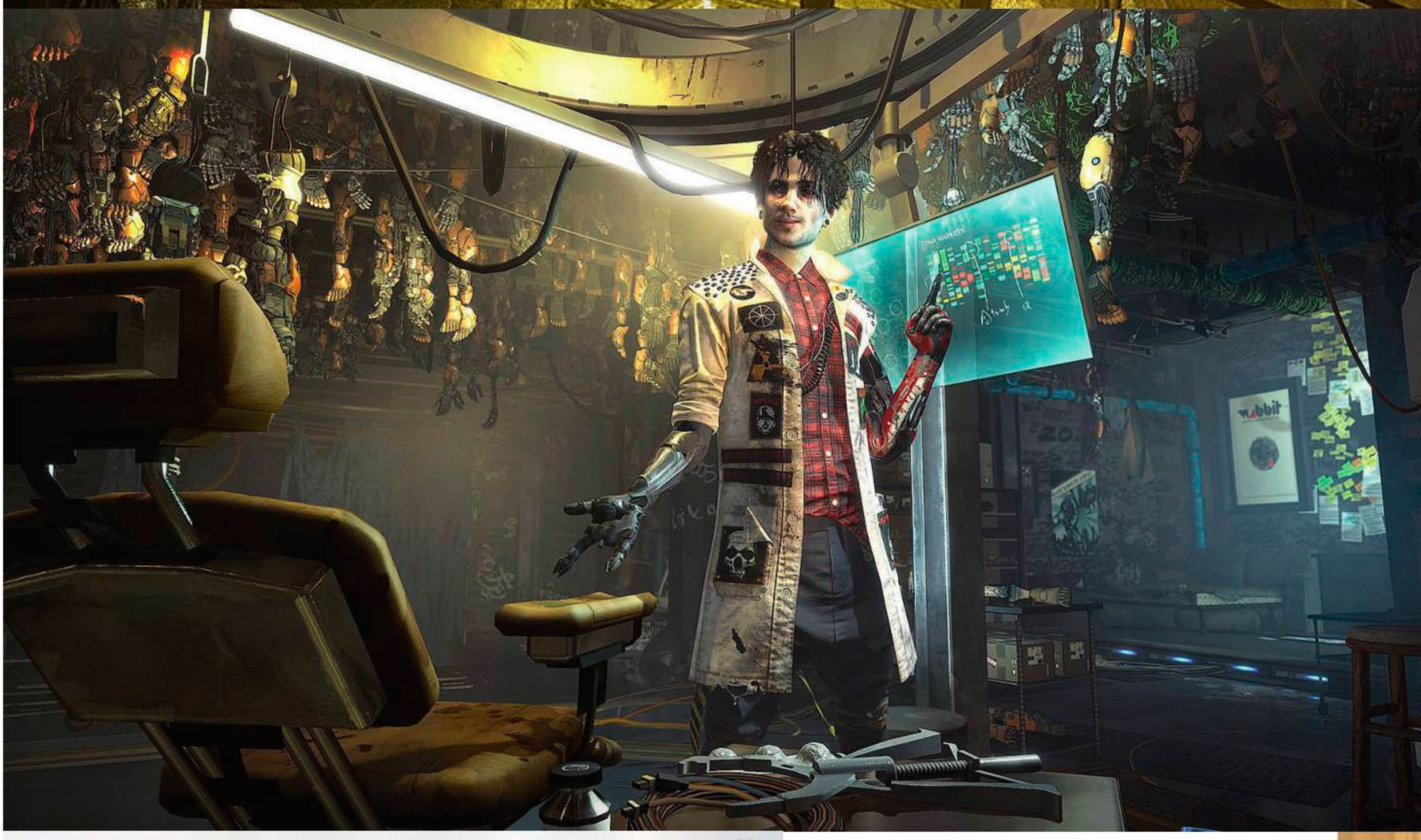
ПРАВДА!

Баварские иллюминаты – крошечная секта ордена, глава которой оказался достаточно глуп, чтобы раструбить на весь мир о своей организации. Такова суть «официального мнения» об иллюминатах: словно вы смотрите на мочку уха сквозь замочную скважину и решаете, что мочка и есть весь человек. Глупость, правда?

Еще шумеры знали орден иллюминатов – первые из тех то ли написали, то ли получили от неких сил Книгу Власти и возжелали власти абсолютной. Их оккультная сущность, мистическое видение мира, закрытость и элитарность помогли накопить влияние и, что даже важнее, сохранить тысячелетнюю тайну, чего не удалось масонам или сионистам. Современные иллюминаты имеют мало общего с наивными идеалистами, которых в свое время собрал вокруг себя профессор Вейсгаупт.



ПО СЛУХАМ
немало масонов было среди американских отцов-основателей



ТИПИЧНЫЙ СЪЕЗД тайного общества. Ни тысяч участников, ни дорогих авто. Но, может быть, это просто спектакль для непосвященных?

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

Источники утверждают, что история ордена иллюминатов коротка до неприличия – куда короче, чем история масонства, тамплиеров или еврейского заговора. Официально иллюминаты появились в Баварии в 1776 году, как раз тогда, когда тринадцать британских колоний объявили себя Соединенными Штатами Америки. Впрочем, связь между этими событиями незначительна.

Основатель ордена иллюминатов – баварский философ Адам Вейсгаупт. Он проповедовал идеи просвещения (лат. illuminati – просвещенные), борьбы с невежеством и вообще продолжал традиции эпохи Возрождения. Количество членов его организации за несколько лет выросло до двух тысяч человек, и подобная работа пришлась не по нраву Ватикану. Местный курфюрст согласился с папой Пием Шестым и в 1785 году запретил орден иллюминатов (за принадлежность к ордену и вовсе полагалась смертная казнь), а до кучи и остальные тайные общества. Досталось и масонам.

В отличие от тех же масонов, восхваляющих духовный рост и претендующих на благочестивое правление миром, иллюминаты начисто лишены совести. Некоторые исследователи и вовсе склонны считать иллюминатов дьяволопоклонниками, однако это странный вывод. Зачем поклоняться некоему вроде бы выдуманному созданию, когда в твоих руках реальная власть? Когда в твоих рядах самые богатые кланы планеты, имеющие в своем распоряжении баснословные капиталы, – Ротшильды, Рокфеллеры, королевские династии Европы, в общности своей именуемые Меровингами. Они не видят никакой великой цели, не стремятся облагородить человечество – только собирают с него сливки и держат в узде.

В БУДУЩЕМ ПО DEUS EX

Иллюминаты обладают всеми властными полномочиями, руководя из-за спин мировых лидеров. Почти нет событий во вселенной Deus Ex, которые не были бы подготовлены иллюминатами, – они устроили две мировые войны, они строили и крушили режимы. Но в XXI веке, когда их могуществу не было предела, коса нашла на камень. Общество раздробилось из-за аугментаций, и иллюминаты начали терять контроль над ним. В 2027 году они наращивали в обществе настроения против аугов, а собственный раскол лишь сыграл им на пользу: блестящий ученый Хью Дэрроу, приложивший массу усилий к популяризации имплантов, организовал Инци-

дент, чтобы обратить мир против собственного изобретения. К 2029 году мы можем видеть, что иллюминаты преуспели в этом: аугментированных не считают за людей, а ООН вот-вот официально признает их вторым сортом.

Но в более отдаленном будущем иллюминатов ждали еще более серьезные испытания: ослабление контроля на фоне мировых бедствий, предательство Боба Пейджа и «Маджестик-12», что в итоге привело к Коллапсу.

ТАМПЛИЕРЫ

ПРАВДА!

Еще одна организация, которая так удобно объявила себя уничтоженной! В отличие от тех же масонов, религиозность тамплиеров не туманная, обращенная к Великому Архитектору Вселенной, а вполне конкретная. Есть Господь Бог, есть его враги. Всем врагам Божьим – прямая дорогая в Ад, а мы их туда провожаем. И по пути – аккумулируем капиталы, чтобы нести Слово Его и дальше. Не будь ордена тамплиеров – возможно, и современная церковь перестала бы существовать.

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

После Первого крестового похода священный город Иерусалим вернулся-таки в лоно христианства: в 1099 году его завоевали и основали там Иерусалимское королевство. В храм Гроба Господня ринулись паломники со всей Западной Европы, а паломник, знаете ли, человек безобидный и уязвимый. Для их защиты от разбойников, мусульман и даже своих собственных одноверцев был создан орден тамплиеров, он же – Орден бедных рыцарей Христа и Храма Соломона, отсюда и пошло название «тамплиеры» (фр. templiers – храмовники).

Потом, конечно, орден занялся и другими делами. Тамплиеры помогали дворянам, что получили наделы в Святой земле, отбиваться от врагов, будь то сельджуки или братья-христиане. А попутно подгребали под себя земли и ценности, пользуясь расположением Папы Римского. Чем дальше от дня основания в 1118 году, тем сильнее тамплиеры отдалялись от христианских благодетелей. При нужде они нападали и на госпитальеров, и на тевтонцев, и вступали в сговор с мусульманами, чтобы добиться своих целей. А когда Иерусалим был окончательно потерян для католиков в 1244 году, тамплиеры наконец-то смогли плюнуть на всякие благопристойные дела и вплотную заняться преумножением богатств. Они отдавали награбленные деньги в рост, подсаживая на кредитную иглу все больше дворян Европы.

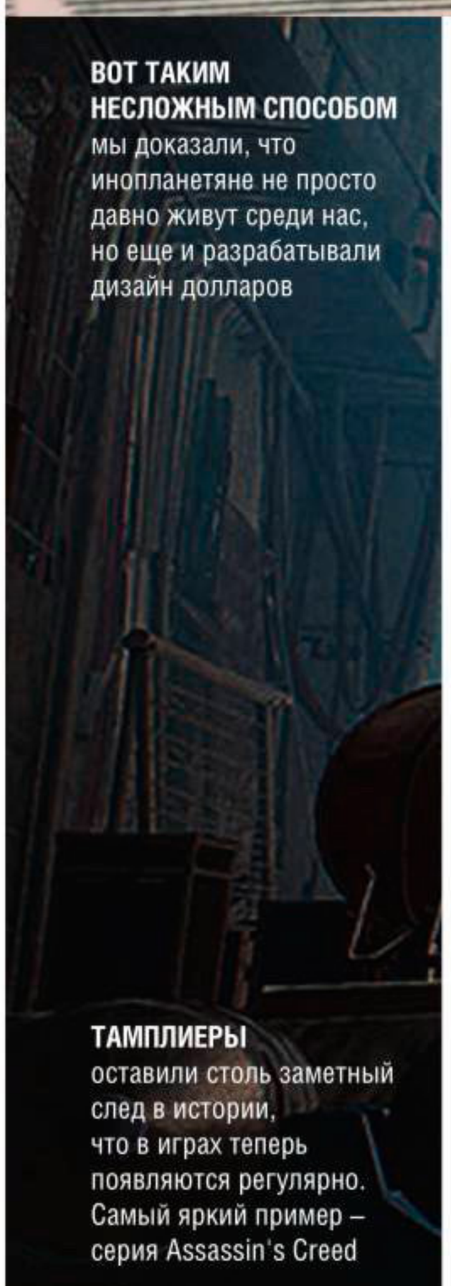
Когда, по непроверенным данным, к тамплиерам перекочевала практически вся казна Франции, ее король Филипп Красивый достучался-таки до Святого престола, и Папа дал ему право начать следствие. 13 октября 1307 года Филипп провернул одну из самых впечатляющих спецопераций в истории, за один день арестовав почти всех рыцарей ордена тамплиеров на территории Франции. Их владения вернулись королевству, казна тоже, а сами рыцари в большинстве своем были казнены за идолопоклонничество, мужеложство и отречение от Христа. Вероятно, все эти обвинения – выдумка святой инквизиции, но тамплиеров это не спасло. Орден был разгромлен.

В БУДУЩЕМ ПО DEUS EX

Не во всех странах средневековой Европы был наточен зуб на тамплиеров. Король Англии Эдуард Первый сам был рыцарем тамплиеров и потому чинил церкви препятствия в деле уничтожения ордена. Это позволило тамплиерам не только выжить, но и продолжить свои финансовые дела. К началу XXI века тамплиеры стали держателями казны ордена иллюминатов, что открыло для них невероятные возможности. Но когда трон иллюминатов пошатнулся, тамплиеры вышли из-под контроля и стали преследовать противоположные цели – полное уничтожение биомодификаций, от которых так зависела мощь иллюминатов.

КОГДА ВЛАСТИ становится достаточно много, ее можно перестать скрывать

ВОТ ТАКИМ НЕСЛОЖНЫМ СПОСОБОМ мы доказали, что инопланетяне не просто давно живут среди нас, но еще и разрабатывали дизайн долларов



ТАМПЛИЕРЫ оставили столь заметный след в истории, что в играх теперь появляются регулярно. Самый яркий пример – серия Assassin's Creed

ОККУПАЦИОННОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО СИОНИСТОВ

ПРАВДА!

Вы всерьез верите, что с такими финансами и связями евреи не смогли бы захватить власть над планетой? Они давно уже это сделали! Тысячи лет козней подошли к концу. Сионисты – сторонники превосходства евреев над остальными нациями – подгребли под себя крупнейшие денежные институты самых развитых стран и диктуют свою волю хоть министру севшей на мель Греции, хоть президентам США и России. Они торжествуют, ведь Яхве наконец даровал им то место, которое обещал давным-давно, – надо всеми.

Да, обещал немного в другой формулировке, но почему бы перед вознесением в Царствие Небесное не оторваться в земном царстве, что давно напрашивалось?

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

Нет народа, что пережил бы больше мытарств, нежели иудеи. Когда-то небольшое племя под властью фараонов Египта вырвало независимость и землю из рук тогдашних хозяев Ближнего Востока – и началось. Почти всегда евреи подвергались нападкам соседей, гонениям и жестоким расправам. Еще до начала нашей эры евреев распылило по всему известному миру, где они выживали как могли.

Получалось неплохо. Иудаизм не только самая закрытая, но и полная невероятных ограничений религия. Удивительная мудрость авторов Талмуда служила одной цели – сохранению еврейской нации в любых условиях. Евреи выжили под гнетом Римской империи, в недолговечных государствах кочевников, даже в средневековой Европе, которая неожиданно стала трамплином для богоизбранной расы. Католичество, как и ислам, запрещало ростовщичество, а иудаизм – нет. Только евреи, стесненные в средствах и ограниченные в правах, имели право давать деньги в долг,

а желающих хватало. Пусть им жгли дома и рвали бороды, но спустя несколько веков европейские евреи – ашкенази – приобрели невероятное влияние, а каждому юному сыну этого народа готовилось будущее не фермера или сапожника, но ювелира, ученого или банкира.

Не удивительно, что без евреев не обходится почти ни одно финансовое учреждение глобального уровня. Даже сокрушительный удар, нанесенный нацистами, не смог уничтожить иудаизм. Напротив, мировое сообщество вернуло им родной Израиль, который евреи теперь обороняют как львы, ведь их страна окружена мусульманским миром, не терпящим подобного присутствия у себя под боком.

В БУДУЩЕМ ПО DEUS EX

О всемирном иудейском доминате ни в 2027-м, ни в 2052-м ничего не слышно. Неудивительно – сугубо расовое и религиозное сообщество все-таки уступило первенство тем, кто не так избирателен к происхождению крови. Богоизбранность не имеет смысла в мире, где Бог создается «из машины».

МЫ НЕ ПРОСТО ТАК разместили здесь эту картинку. Наши последователи... поймут

БИЛЬДЕРБЕРГСКИЙ КЛУБ

ПРАВДА!

Что же еще могут обсуждать высочайшие гости, главы государств и крупнейших компаний, не соглашаясь даже на минимальный контакт с общественностью? Конечно, планы управления миром! Идеи мондиализма давненько витают в воздухе, а создание ООН в 1948 году – лишь ширма для сохранения инкогнито настоящего всемирного правительства.

На что способны заседающие Бильдербергского клуба? Незначительных финансовых манипуляций достаточно, чтобы обрушить экономику целого государства, а то и континента. В их руках находятся все узлы паутины власти – капиталы, медиаструктуры, государственные аппараты. А военный блок НАТО – их главное оружие, способное создавать и поддерживать войны ровно столько, сколько понадобится хозяевам. Суверенитет наций будет стерт, уступив место новому мировому порядку... а может быть, это происходит уже сейчас.

ОФИЦИАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ

Тайному обществу вовсе не обязательно иметь мистическую атрибутику и многовековую историю. В конце концов, долгие века сильные мира сего не могли координировать действия достаточно быстро и реагировать так скоро, чтобы собираться в организованные группы. Теперь могут. В 1954 году в голландском отеле «Бильдерберг» впервые собралось неслыханное число самых влиятельных людей в мире – политиков, президентов компаний, военных и деятелей науки. За закрытыми дверями, с условием полного игнорирования СМИ, они обсуждают мировые дела и предлагают решения всемирных проблем. Или пускают курицу с отрубленной башкой по игральному барабану – ведь никого постороннего туда не пускают, а ни одного доклада с заседаний Бильдербергского клуба в открытом доступе нет.

К несчастью, глобализация не благоприятствует подобному формату. Съезд такого количества высокопоставленных персон неизбежно привлекает внимание. Еще бы, когда в одном зале собираются Билл Клинтон, Бен Бернанке, Джордж Сорос и Руперт Мэрдок – разве может пресса упустить такое из виду? Хотя место проведения встречи клуба каждый раз выбирается новое и никто не знает, где будет следующее собрание, внимания избежать невозможно. Но материалы собраний по-прежнему остаются тайной, хотя у клуба есть даже свой официальный сайт, где, однако, не обсуждается ничего, кроме списка тем конференций.

В БУДУЩЕМ ПО DEUS EX

Бильдербергский клуб создан орденом иллюминатов для управления финансами по всей планете, так сказать, одной упряжкой. Кроме того, клуб стал благообразной и уважаемой личиной, а также единственным публичным органом иллюминатов. Если вы – влиятельная персона, жаждущая преумножить свою власть, то вам пора познакомиться с кем-нибудь из Бильдербергского клуба, чтобы вам открыли двери правители мира.

Кстати, крыло «Маджестик-12» было основано незадолго до клуба, в 1947 году, как технологическая организация внутри иллюминатов.

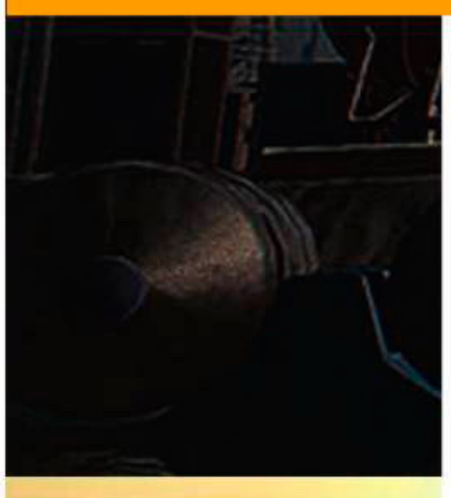
■■■

История знала много тайных обществ, больших и малых, относительно публичных и закрытых наглухо. Их успешность во многом определяется умением хранить секреты, так что, если вам повезло разузнать что-то об одной из тайных клик, управляющих миром, не держите при себе! Пишите нам! Не дайте Всевидящему Оку захватить контроль над всеми нами! И не забудьте шапочку из фольги. ■

DEUS EX СВОИМИ РУКАМИ

ЧЕТЫРЕ КОРПОРАЦИИ, КОТОРЫЕ УЖЕ ГОТОВЫ ЗАХВАТИТЬ МИР

АНТОН ДАТИЙ



АВТОМОБИЛИ TESLA очертаниями даже чем-то напоминают машины, которые можно встретить на улицах Праги в Mankind Divided

Мы живем в удивительное и страшноватое время. Затянутый в вихрь развивающихся технологий человек, не задумываясь о последствиях, предоставляет корпорациям личную информацию и все больше привязывает свой быт к благам прогресса. До ситуации, показанной в финале **Deus Ex: Human Revolution**, – когда один вирус взломал все кибернетические протезы на планете, – еще далеко, но уже сейчас мы сильно зависим от технологий. Настолько сильно, что мысль о том, что какая-нибудь компания или хакер способны получить контроль над нашим «умным» домом, нашей «умной» машиной и нашей жизнью в интернете, повергает в ужас. Мир, рисуемый в Deus Ex, перестает казаться футуристическим. Мы уже живем в эпохе киберпанка.

Поэтому перед выходом **Mankind Divided** мы решили поиграть в конспирологов-паникеров и прикинуть, какие современные технологические компании уже походят на зловещие мегакорпорации. Приготовьтесь и к реалистичным, и к самым фантастическим теориям.

TESLA: ПОЛНОСТЬЮ АВТОНОМНЫЕ МАШИНЫ

Адама Дженсена к числу автолюбителей точно не причислишь – он предпочитает либо пользоваться воздушным транспортом, либо топать на своих аугментированных двоих. Об устройстве автомобилей в мире Deus Ex: Mankind Divided мы можем только догадываться, но нет никаких сомнений, что за футуристическим дизайном скрывается технологичная начинка.

Даже в наше время, на примере Tesla, можно наблюдать прямое взаимодействие человека и машины. И уже сейчас видно, что это взаимодействие способно приносить как пользу, так и вред. За последнюю пару месяцев интернет взбудоражили две истории с участием электромобиля Илона Маска. Один владелец Tesla попал в автокатастрофу, когда машина работала в режиме автопилота, другому же самоуправляемый электромобиль спас жизнь, вовремя доставив страдающего от приступа хозяина в госпиталь.

Сейчас Tesla, несмотря на огромную популярность, остается нишевым и весьма дорогостоящим продук-

том – Model 3, бюджетная версия машины, поступит в продажу только в следующем году. Судя по стратегиям BMW и Mercedes и слухам о том, что свой «умный» электромобиль готовит и Apple, самоуправляемый личный транспорт распространится по миру очень скоро. Сам Илон Маск недавно заявил, что это произойдет раньше чем через десять лет.

Что касается проблемы зловещей корпорации, то Tesla, пожалуй, самый, скажем так, безопасный кандидат из списка. Руководитель концерна – ярый противник быстрого развития искусственного интеллекта, так что если в мире и начнется война против роботов или узурпирующих мегакорпораций, то Илон Маск, вероятно, станет одним из предводителей повстанцев.

APPLE: ЭКОСИСТЕМНОЕ РАБСТВО

Основная особенность продукции Apple – четко структурированная экосистема, связывающая воедино устройства, работающие на закрытых операционках. А в закрытых операционках и устройствах могут обнаружиться спрятанные функции, которые «на всякий случай». Паранойя? Возможно, но Адам в Mankind Divided о многих своих способностях тоже даже не подозревал.

Несмотря на многообразие выпускаемых купертинским гигантом продуктов, главным «яблочным» гаджетом остается iPhone. Недавно компания отчиталась о достижении отметки в миллиард проданных устройств, и это значит, что внушительная часть населения Земли вовлечена в «яблочную» сеть, – iOS продолжает водить пользователей за ручку и не пускает туда, где корпорация их видеть не желает.

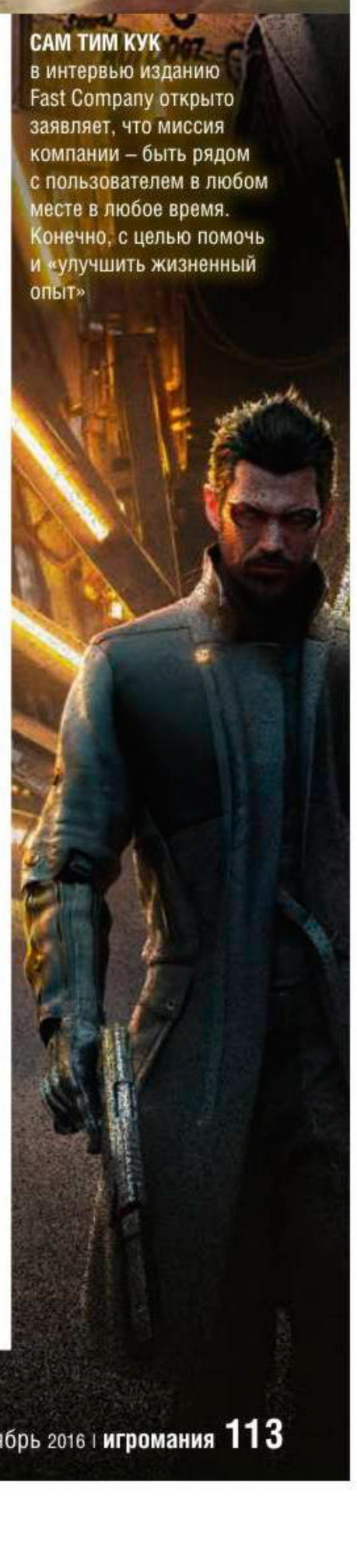
Apple не планирует останавливать расширение экосистемы: в Кремниевой долине никто уже особо не скрывает, что компания в ближайшем будущем планирует выпустить на рынок электромобиль для конкуренции с Tesla. Тем более что CarPlay, среда для управления «яблочной» периферией внутри автомобиля, существует давно.

Захватив почти все ниши пользовательской электроники, от планшетов и смартфонов до «умных» часов и телеприставок, технологический гигант прощупывает почву в сфере интернета вещей и анализа информации о здоровье пользователей – за это отвечают фреймворки HomeKit и HealthKit.

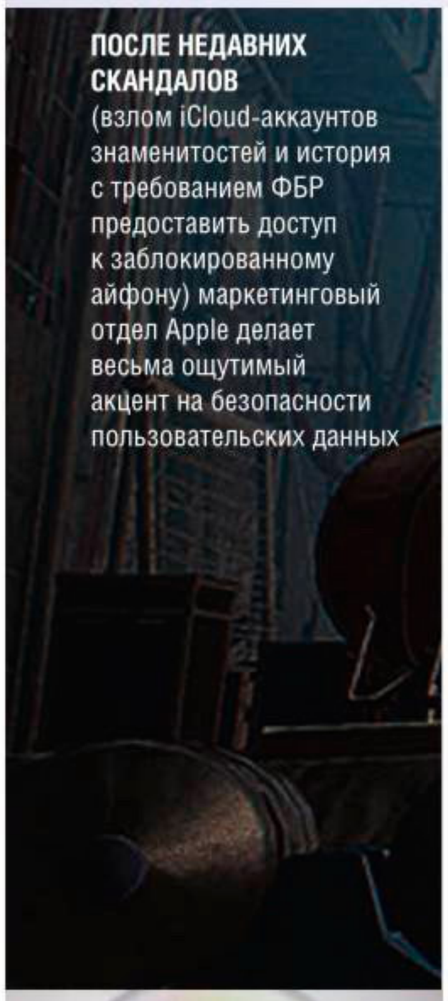
Корпорация осваивает все новые сферы, что дальше? Может, и военные разработки? Это было бы не слишком удивительно, в Deus Ex многие корпорации тоже начинали со вполне мирных вещей. А уж от красивых и технологичных протезов от Apple многие фанаты корпорации не отказались бы. Выпусти компания нечто подобное, и Deus Ex: Human Revolution на наших улицах случится уже завтра и все мы будем покупать нейропозин.

GOOGLE: МОНОПОЛИЯ НА ДАННЫЕ

Дата-центры Google охраняются не хуже Зоны-51. Это объяснимо – в них хранятся данные о том, что, где, ког-



САМ ТИМ КУК в интервью изданию Fast Company открыто заявляет, что миссия компании – быть рядом с пользователем в любом месте в любое время. Конечно, с целью помочь и «улучшить жизненный опыт»



ПОСЛЕ НЕДАВНИХ СКАНДАЛОВ (взлом iCloud-аккаунтов знаменитостей и история с требованием ФБР предоставить доступ к заблокированному айфону) маркетинговый отдел Apple делает весьма ощутимый акцент на безопасности пользовательских данных

да и как вы искали с помощью их поисковика, что смотрели на YouTube и как реагируете на рекламу в Сети. Google монополизировала данные. Сравнения с «Маджестик-12» из оригинальной Deus Ex напрашиваются сами собой.

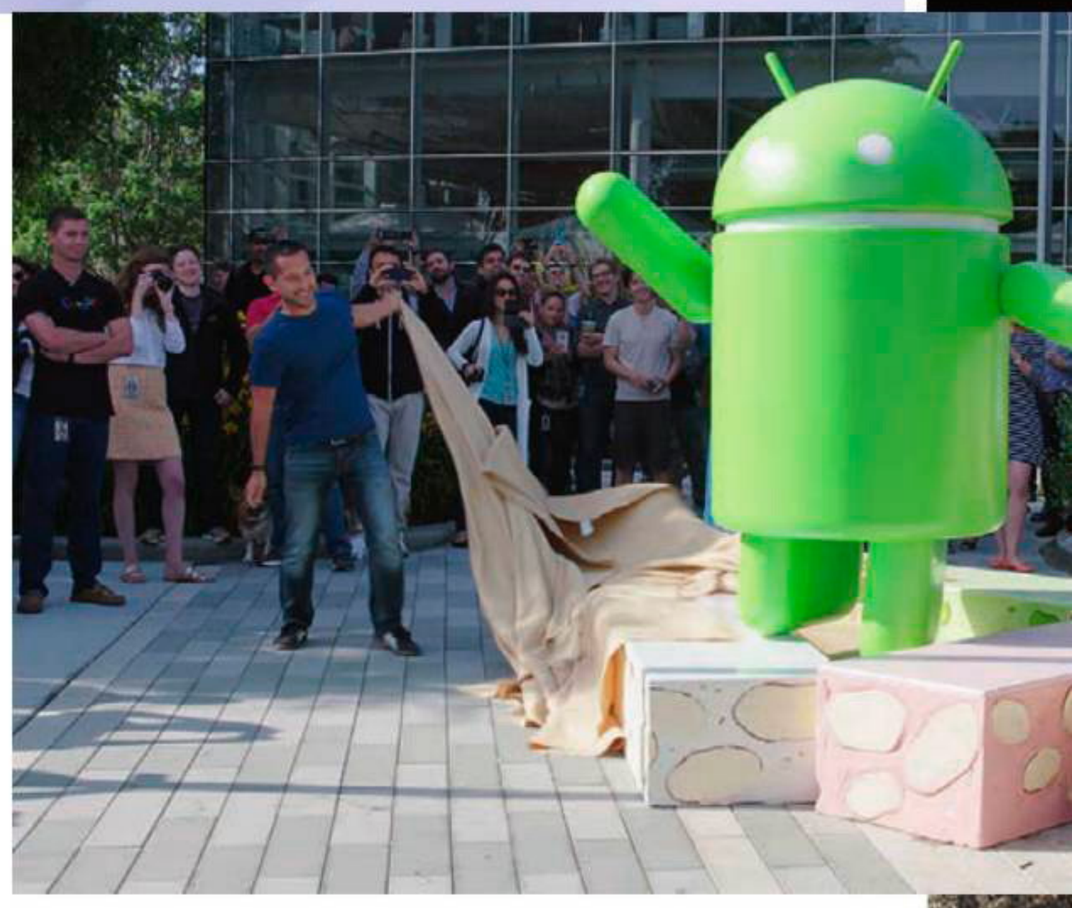
Но у конспирологов зародились опасения после того, как корпорация приобрела девять фирм по производству роботов и заставила подписать договор о неразглашении не только их, но и те роботостроительные фирмы, что даже не были приобретены. Информация о том, какие вопросы поднимались во время переговоров и для чего Google заключила все эти контракты, скрыта. Этот проект, принадлежащий холдингу Alphabet, куда входит и сама Google, называется Replicant – уровень иронии, конечно, высочайший.

Не известно, повторит ли Google путь Tyrell или Cyberdyne, дав начало восстанию машин, но компания уже вовсю использует искусственный интеллект и нейронные сети в таких сервисах, как Google Photos. Так и до создания аналога Дедала и Икара из Deus Ex недалеко. Необходимые мощности у корпорации, кажется, уже есть, так что мы в нашей действительности вполне можем столкнуться с проблемами похлеще террористов-аугов из Mankind Divided.

ANDROID – САМАЯ РАСПРОСТРАНЕННАЯ МОБИЛЬНАЯ ОС. И, в отличие от Apple, у Google данные о пользователях смартфонов напрямую связаны с информацией о поведении этих пользователей в Сети

FACEBOOK: «СОЕДИНИМ ВЕСЬ МИР» (VR, ИНТЕРНЕТ)

Ежедневно Facebook пользуется более миллиарда человек, но это не самое важное. Крупнейшая социальная сеть мира лишь фундамент для амбициозных планов Марка Цукерберга. Его цель – соединить весь мир. О том, как Цукерберг собирается это сделать, можно судить по дочерним проектам Facebook – Aquila и Oculus.



Первый посвящен разработке и внедрению системы автономных дронов, питающихся от солнечных батарей и обеспечивающих скоростным беспроводным интернетом население развивающихся стран. Основная целевая аудитория «Аквилы» – жители Африки, Латинской Америки и Средней Азии. То есть тех регионов, где монополия Facebook еще не вступила в силу из-за малого количества смартфонов и отсутствия стабильного быстрого соединения. Затем, когда Цукерберг обеспечит интернетом весь мир, в игру включится Oculus VR, которую Facebook приобрела в 2014 году за два миллиарда долларов.

Facebook явно не хочет остаться в стороне, когда случится VR-революция. Такая стратегия может при-

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i5-6500 (Skylake, Socket LGA1151, 4 ядра, 3,2–3,6 ГГц, L3-кэш 6 МБ)
- **Материнская плата:** Gigabyte GA-Z170X-Gaming 3 (ATX, Intel Z170 Express, Socket LGA1151, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, RAID 0, 1, 5, 10; PS/2, D-sub (VGA), DVI, HDMI, USB 3.1 Type-C, USB 3.1 Type-A, 3x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, аудио)
- **Память:** 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair CMK8GX4M1-A2400C14R
- **Видеокарта:** Gigabyte GeForce® GTX 1060 G1 Gaming 6G (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620–1847/8000 МГц, 6 ГБ, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)
- **Твердотельный накопитель:** 256 ГБ Samsung MZ7LN256HMJP (чтение – 540 МБ/с, запись – 520 МБ/с)
- **Жесткий диск:** 1 ТБ, Western Digital Caviar Blue (5400 об/мин)
- **Блок питания:** Corsair CX750M (750 Вт)
- **Корпус:** Zalman Z12 Plus (4x USB, аудио)
- **Дополнительно:** Windows 10 64 bit
- **Гарантия:** 1 год
- **Цена на сентябрь 2016 года:** 89 000 рублей (1370 $)

СЕКРЕТ ИДЕАЛЬНОГО КОМПЬЮТЕРА

DELTA GAME

Тестирование игрового компьютера Delta Game Hydra PC Gigabyte Edition

Собрать самый мощный в мире компьютер – дело нехитрое. Накупил дорогого железа, засунул в красивый корпус, и готово. Куда сложнее подготовить сбалансированную систему, чтобы и игры тянула, и в работе не подводила, ну и, конечно, стоила не заоблачных денег. Одну такую систему мы нашли – **Hydra PC Gigabyte Edition** от компании **Delta Game**.

Основа

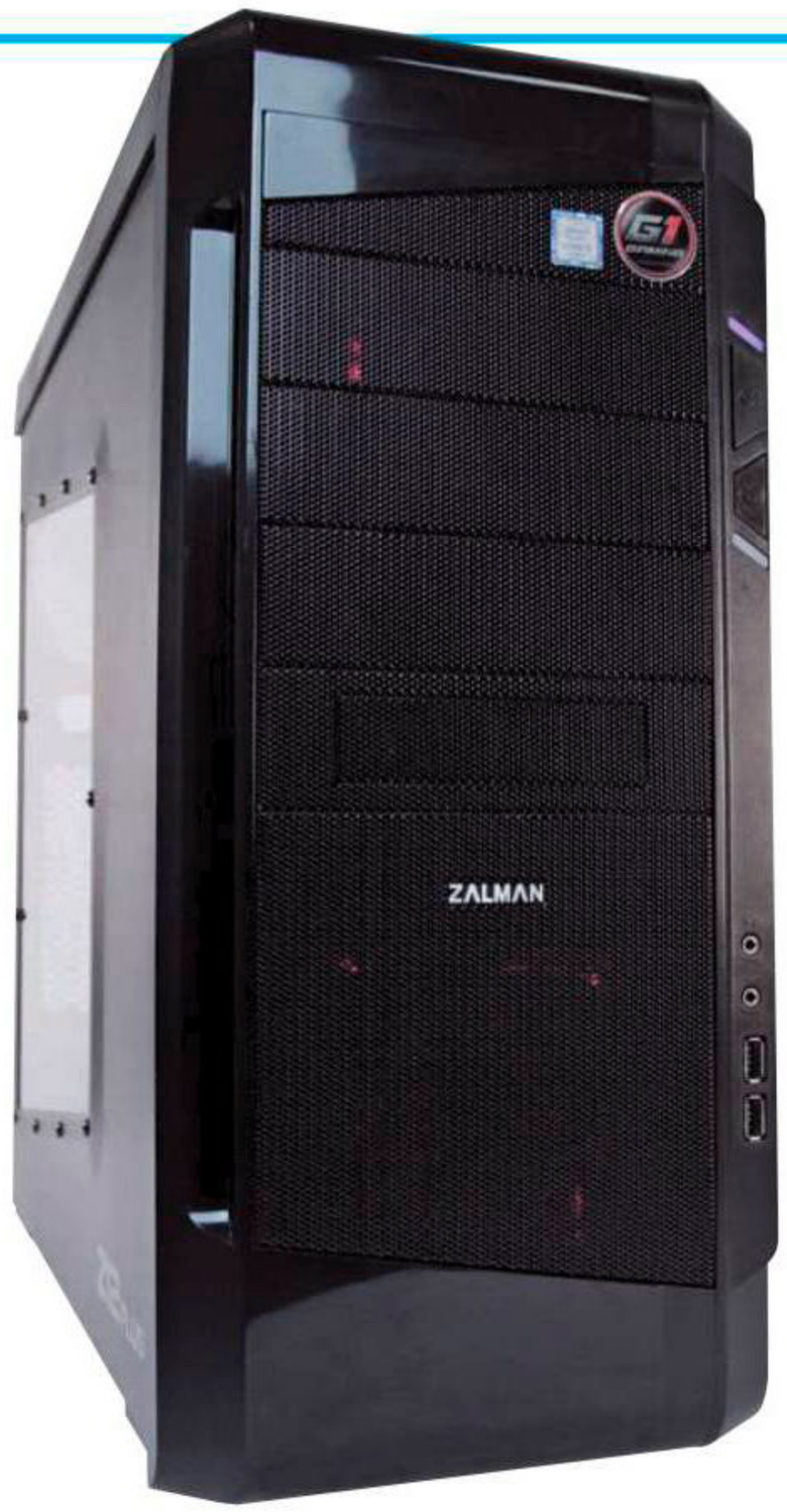
Основу для компьютера Delta Game выбрала хорошую. Это самый доступный представитель топовой линейки **Gigabyte** – **GA-Z170X-Gaming 3**. С технической точки зрения тут все обычно: четыре слота под память, три усиленных PCIe x16 (с поддержкой 2-way SLI), столько же PCIe x1 и SATA Express, шесть SATA Rev. 3 и пара слотов M.2. Интересна плата дополнительными возможностями.

Для начала, за звук отвечает чип **Realtek**. Он электрически изолирован, дополнен сменным усилителем OP-AMP, качественными конденсаторами и комплектуется мощной программой **Creative Sound Blaster X-Fi MB3**. С ее помощью можно подстроить частоты, добавить баса, зажать динамический диапазон, выделить голоса, ограничить громкость и, самое главное, вывести на передний план игровые звуки вроде перезарядки или шагов.

Еще один приятный бонус – за сеть на материнке отвечает чип **Qualcomm Killer**, который умеет перераспределять потоки и душить во время игры все фоновые процессы, влияющие на скорость соединения.

В плюсы запишем и богатый набор портов на панели ввода/вывода. Тут и PS/2, и шесть USB всех версий (два из которых идут с увеличенным током зарядки, а еще пара относится к версии 3.1), и D-sub (VGA) с DVI и HDMI, и даже оптический выход на акустику. Вдобавок на корпус выведены еще четыре USB (по паре на фронтальные панели и крышу) и два аудиоразъема для наушников и микрофона.

Наконец, отметим кучу программного софта, позволяющего настроить подсветку на плате и работу всех вентиляторов, разогнать процессор и видеокарту, превратить компьютер в облачное хранилище, вывести поверх игры все важные параметры вроде счетчика кадров, температуры основных компонентов и скорости вращения вертушек. В общем, возможностей тут много и большая их часть действительно полезна.



Железо

Теперь расскажем о том, что же на эту плату установили в Delta Game. Начнем с процессора. Как мы уже сказали, это **Intel Core i5**, а именно – модель **6500** на архитектуре **Skylake**. От старших i7 она отличается лишь чуть меньшими частотами (от 3,2 до 3,6) и отсутствием поддержки Hyper-Threading. В остальном это полноценный четырехъядерник с 6 МБ кэш-памяти третьего уровня и встроенным видеоядром **Intel HD Graphics 530**. В помощь ему стоят две планки оперативки **Corsair Vengeance LPX** суммарным объемом 16 ГБ и частотой 2133 МГц.

Разумная тут и подсистема хранения данных. Есть как жесткий диск на пару терабайт, так и бодрый твердотельник от **Samsung** на 256 ГБ.

Ну и венчает систему новенькая **NVIDIA GeForce GTX 1060**. Причем это разогнанная версия **Gigabyte G1 Gaming**, которая под нагрузкой берет планку в 1987 МГц по процессору. Для справки: в стандарте GTX 1080 работает на частоте 1708 МГц, то есть примерно на 16% медленнее.

Питается всё это от блока **Corsair CX750M** на 750 Вт. Для данной конфигурации такая мощность слегка избыточна, зато это неплохой запас на будущее – можно будет без проблем поставить вторую видеокарту или основательно нарастить дисковую подсистему.

Теперь расскажем о самой сборке. Delta Game упаковала компьютер в корпус **Zalman Z12 Plus**. Это строгий на вид Middle Tower, с небольшой выемкой на крыше (в которую удобно класть флэшки) и металлической решеткой на лицевой панели. За охлаждение в нем отвечают сразу четыре вентилятора – по одному (140 и 120 мм) спереди и сзади, еще пара (140 мм) расположена на крыше. Процессор же здесь накрыт довольно простой, но эффективной башней **Zalman CNPS7X LED+**, оснащенной 92-мм вертушкой и тремя U-образными теплопроводными трубками.

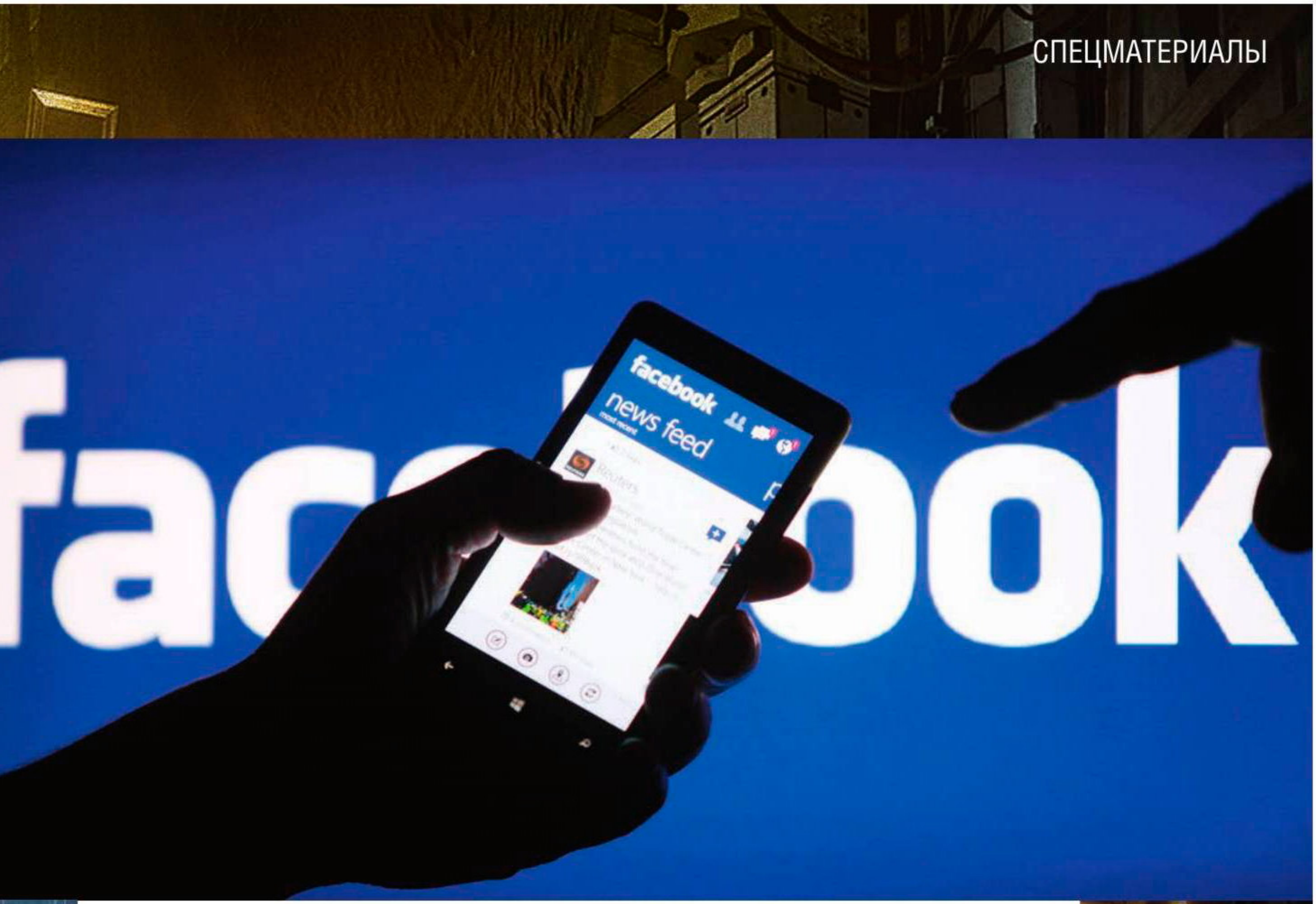
Под нагрузкой и на максимальных скоростях этот набор ощутимо шумит, но со своими обязанностями справляется отлично. Под LinX процессор у нас держался на уровне в 52 градуса, а видеокарта под 3DMark не нагревалась выше 70 градусов. Впрочем, когда компьютер простаивает, его почти не слышно. Корпусные вентиляторы можно затормозить тумблером реобаса, расположенным на крыше корпуса, а вертушки GTX 1060 тормозятся на автомате и включаются только во время игр.

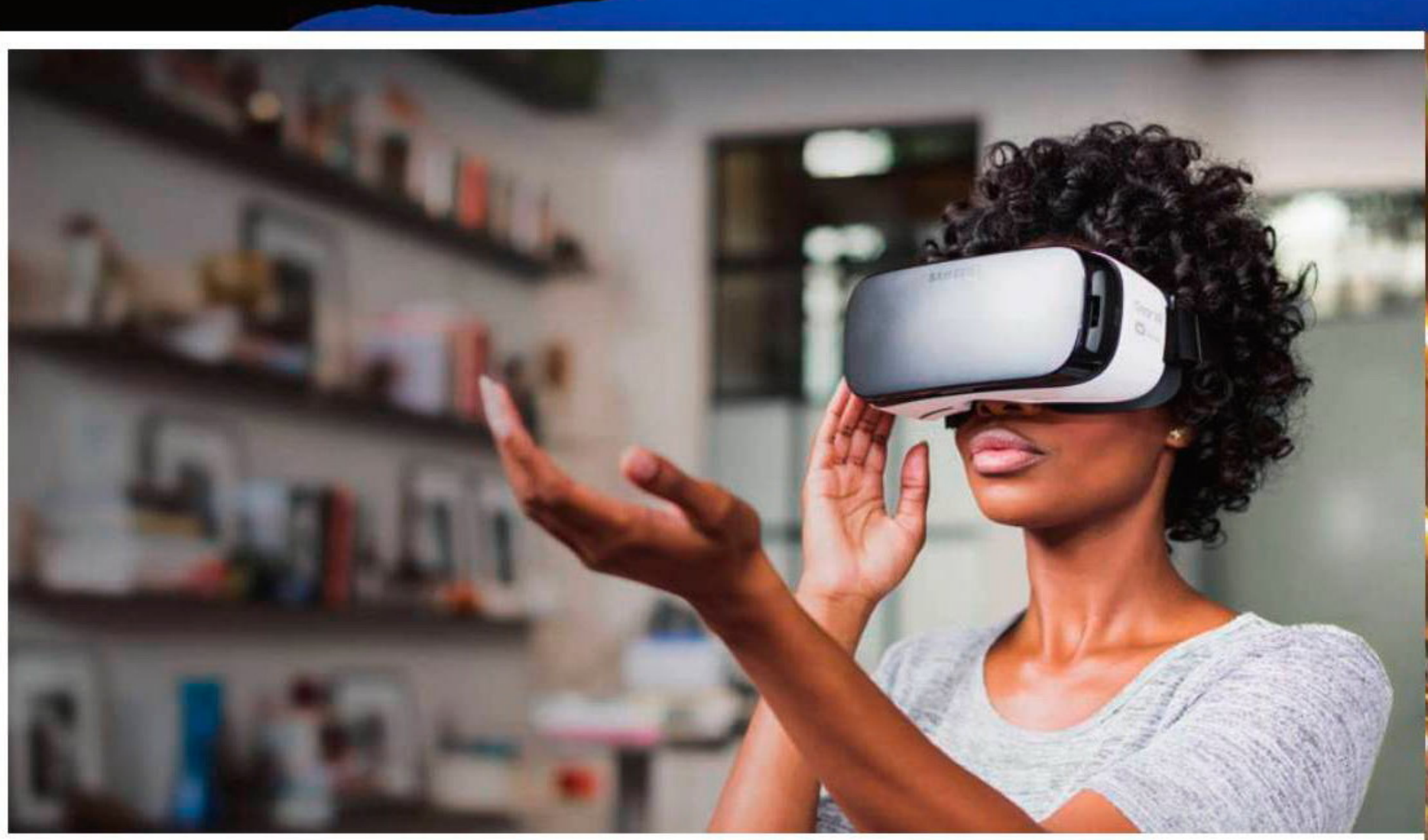
Что же касается производительности системы, то ее хватает как на Full HD, так и на QHD. В первом случае это стабильно больше 70 fps во всех играх и на максимальных настройках. В QHD все немного сложнее, однако если не перегружать видеокарту сглаживанием, то больше 40 кадров она выдает и в **Rise of the Tomb Raider**, и в **Tom Clancy's The Division**, и даже в **Tom Clancy's Rainbow Six: Siege**. А, например, в Doom плата добирается до 87 fps!

В общем, собран компьютер с умом. Конечно, на некоторых элементах тут можно было бы сэкономить – взять, допустим, чуть более простую память или материнскую плату, – но это уже детали. В целом у Delta Game получилась отличная система, которой должно хватить на ближайшую пару лет. *Дмитрий Колганов.*

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Настройки	Ultra HD 4K	QHD	Full HD
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege			
Very High	24,5	51,9	84,3
Ultra	23,5	49,5	79,9
Tom Clancy's The Division			
High	53,3	54,3	77,5
Maximum	43	43,8	61
Doom			
High	46	92	135
Ultra	43	87	132
Hitman			
High	39	64,3	79,3
Ultra	38,4	61	75,3
Rise of the Tomb Raider			
High	32,2	64	96,5
Very High	27,5	52,3	81
Deus Ex: Mankind Divided			
Very High	15,7	30,8	46,8
Ultra	13,9	26,2	38,2





ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ вполне может стать следующим фронтиром интернета, где будет все – люди, контент, трафик

вести к тому, что Цукерберг уже спустя десять-двадцать лет накроет коммуникационным колпаком добрую половину человечества. А как этот колпак можно использовать в корыстных целях – остается только догадываться. Но замашки вполне себе уровня иллюминатов. Будем надеяться, что Цукерберг – не отражение Боба Пейджа в нашем мире (а пересечений можно отыскать много), а то мы все еще помним, чего человечеству стоили его амбиции в самой первой Deus Ex.

■■■

Корпораций, играющих с «технологическим огнем», конечно, гораздо больше – мы выбрали лишь самых заметных представителей IT-сферы. Если после этого материала в вас проснулся внутренний конспиролог, подумайте, какие еще компании, по-вашему, уже сейчас планируют поработить мир. Потому что тема эта, хоть и довольно абсурдная, на самом деле очень интересна. ■

БИОНИЧЕСКИЙ ЧЕЛОВЕК
КАК ДАЛЕКО НАМ ДО ПРЕВРАЩЕНИЯ В КИБОРГОВ

ЯНА ЛЯСНИКОВА

БЛАГОДАРЯ БИОНИКЕ появилась искусственная дельфинья кожа – ламинфло. Скорость морских судов, обшитых этим упругим материалом, увеличилась на 15–20%

Deus Ex: Mankind Divided уже на прилавках, до 2029 года рукой подать, а YouTube переполнен роликами о бионических чудесах. Не пора ли отрезать себе руку в ожидании протеза со встроенным клинком или лучше подождать еще пару лет?

Мы уже писали, как протезирование развивалось по Deus Ex. Теперь давайте посмотрим, что может ждать нас в реальности.

НЕ УКРАЛ, А НАШЕЛ: ИСТОКИ БИОНИКИ

Человечество за последние две сотни лет придумало, как строить самолеты и собирать планшеты, приручило электричество и нашло лекарства от многих болезней. При этом мы как биологический вид привыкли бахвалиться собственным новаторством, приписывая себе достижения науки и техники.

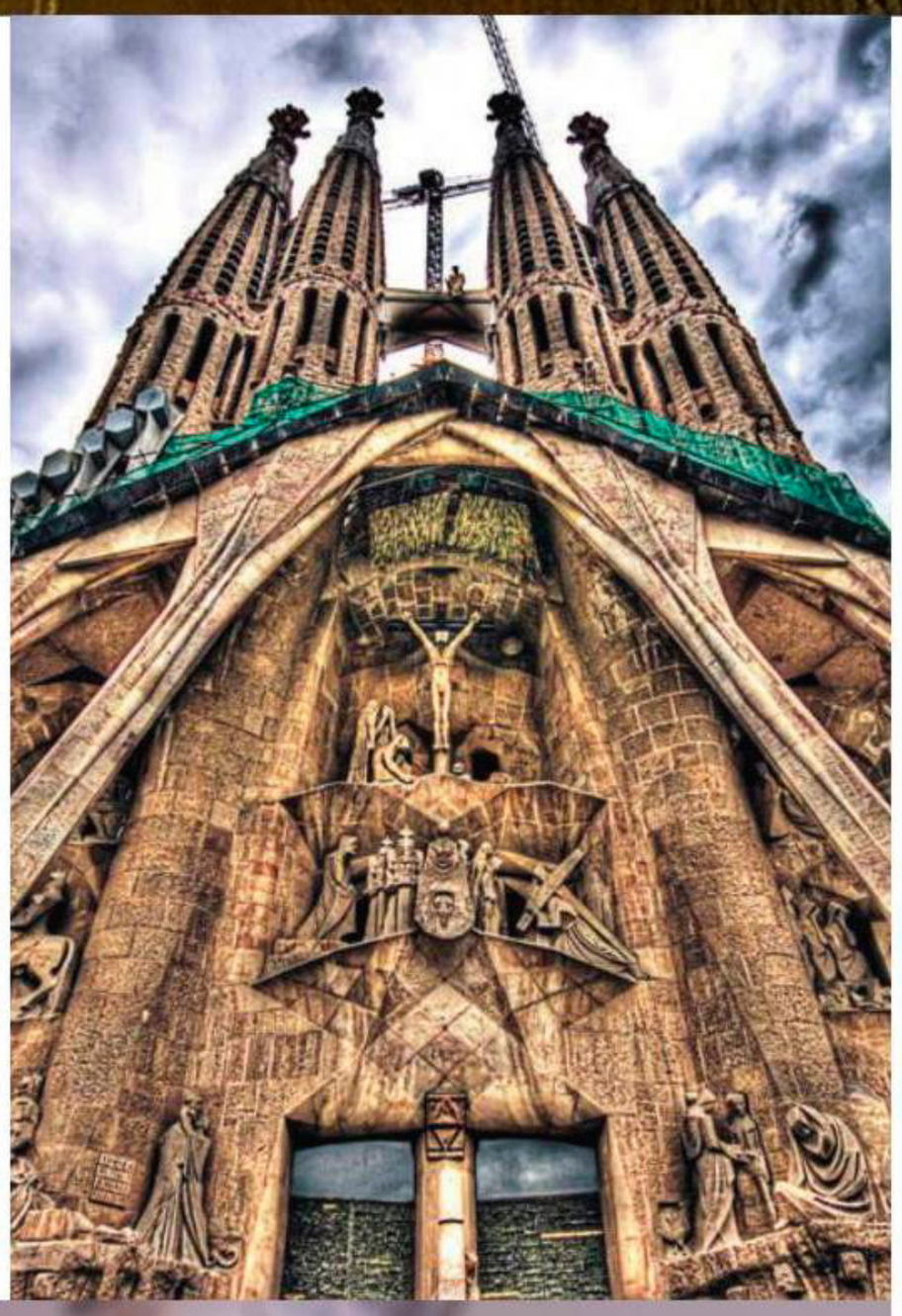
Вот только мы не изобретатели. Мы плагиаторы.

Сначала «воровство» происходило по наитию. Эйфель сконструировал свою башню на основе исследований Германа фон Майера, выяснившего, что бедренная кость состоит из множества крохотных косточек, равномерно распределяющих нагрузку и способных благодаря этому выдерживать большой вес.

Задолго до этого архитектор и скульптор эпохи Возрождения Филиппо Брунеллески создал купол Флорентийского собора, опираясь на прочность обыкновенного куриного яйца. А русские зодчие, решая подобные задачи, обращались к формам луковиц и шишек.

В I веке до н. э. Марк Теренций Варрон подумал, что пчелы неспроста выбрали шестиугольник в качестве формы для сот. Он предположил, что сотовая ячейка – самая экономически выгодная модель расходования воска. И оказался близок к правде.

В 1910 году математик Аксель Туэ выяснил, что треугольники, квадраты и шестиугольники наиболее эффективны при мозаичном расположении, при этом как раз последние оказались самыми прочными и к тому же вмещали больший объем, чем другие фигуры. Это позволило пчелам, выбиравшим для хранения именно соты, накапливать достаточно запасов для выживания. Подобные сотовые технологии используют



при строительстве в зонах сейсмической активности, в качестве утепления домов, в производстве мебели, ну и... как вы думаете, какую кристаллическую структуру имеет нашумевший графен?

В 1960-х годах стихийное препарирование живой природы окончательно оформилось в отдельную научную дисциплину – бионику. В сущности, бионика – это наука о подражании и поиске взаимосвязей, о том, как изучить опыт, накопленный природой в процессе естественного отбора, и использовать его при создании совершенных технических устройств – например, бионических протезов. Впрочем, для создания будущего в стиле Deus Ex одной бионики, увы, мало.

ТАК СТОИТ ЛИ ЗАМЕНЯТЬ РУКУ НА МЕХАНИЧЕСКУЮ?

Протезирование уходит корнями в не меньшую древность, чем бионика (что есть протез, если не попытка восстановить то, что и так задумано природой?). Еще в Древнем Египте искусными копиями пытались исправить такие дефекты, как отсутствие пальца на ноге.

Все мы с детства помним стереотипный образ пирата с крюком, угрожающе торчащим из поношенного рукава, а у многих из наших знакомых уже найдется по парочке зубных имплантатов.

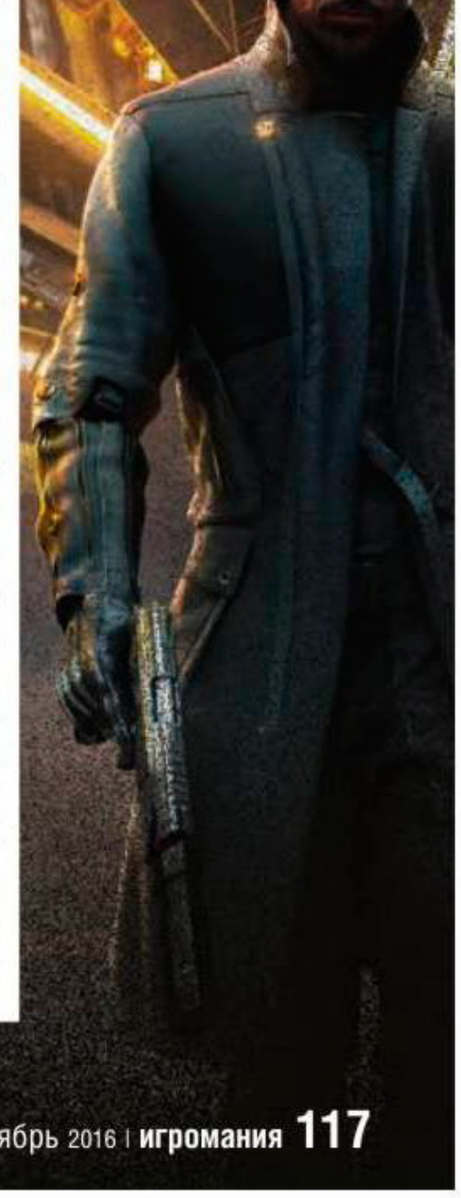
Так не пора ли уже заменить свою руку на имплант?

Сегодня выделяют преимущественно три вида протезов. Пассивные играют роль муляжа, скрывающего очевидные недостатки (стеклянный глаз, например). Функционально-активные выполняют некоторые функции утраченной конечности благодаря системе встроенных пружин. Человек, оснащенный таким протезом, способен держать кружку, рисовать или, допустим, ущипнуть вас за нос.

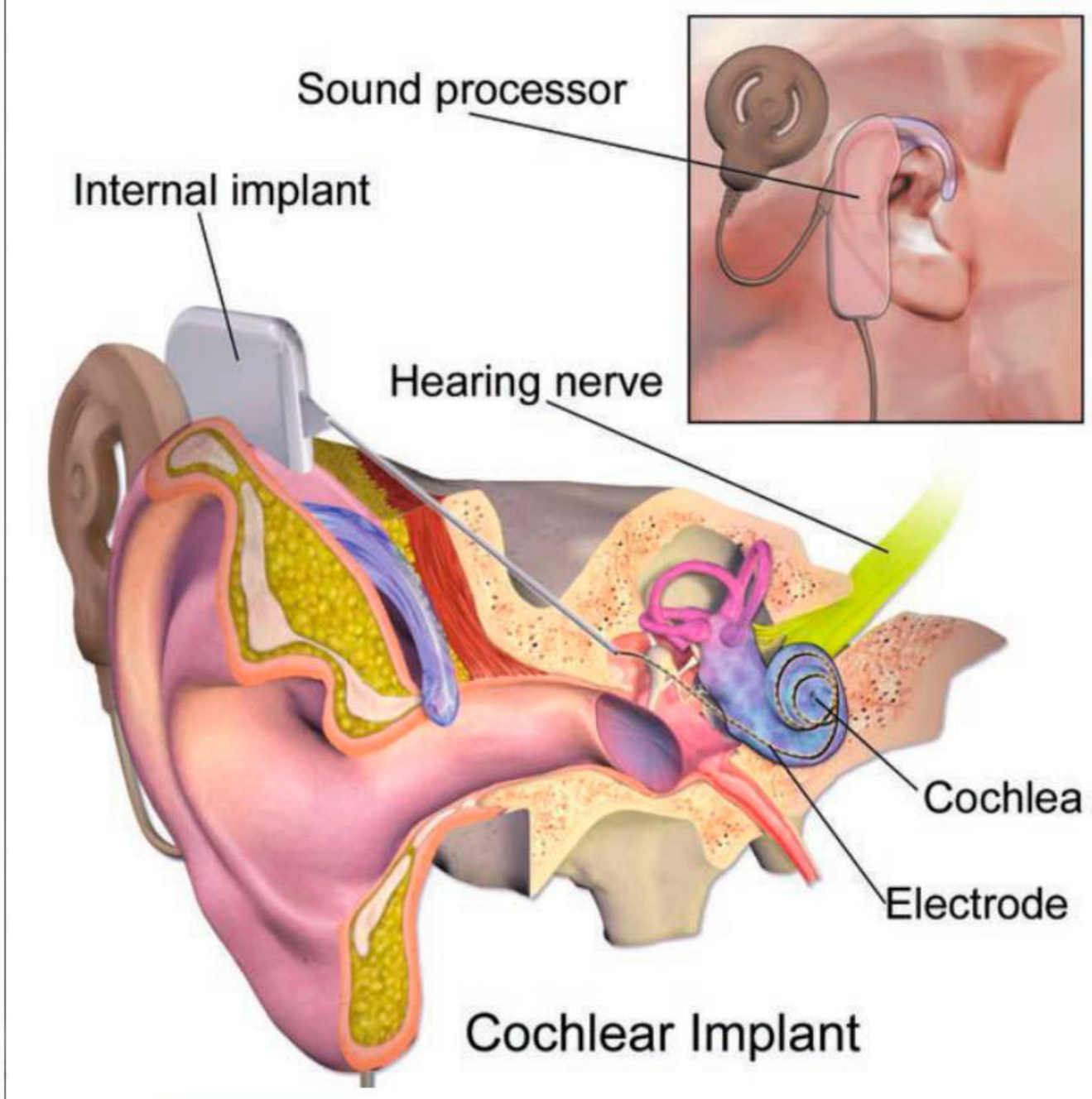
Третий вид – функционально-косметический. Устройство оснащено датчиками, регистрирующими биопотенциалы мышц. Сигналы многократно усиливаются и подаются на электродвижки, приводящие суставы в движение. Достоинство подобного протезирования – в возможности получать отдачу. Интегрированные в искусственную конечность системы реагируют на температуру, давление и прикосновение и передают данные носителю. Технология далека от идеала, однако так ампутант может вновь почувствовать утраченную конечность или орган.

Высший пилотаж на сегодняшний (да и на завтрашний) день – это нейропротезы. Собственно, те самые протезы из Deus Ex: они подключаются напрямую к нервным окончаниям, что позволяет, во-первых, расширить функционал, а во-вторых, уменьшить время отклика. Но все же эта технология тоже далека от идеала и до массового потребителя дойдет нескоро. Сложности возникают еще на этапе программирования.

Дело в том, что, хотя нервная система неплохо изучена, многие механизмы ее функционирования по-прежнему остаются загадкой. Не секрет, что ваш личный мозг при общих стартовых характеристиках отличается от мозга соседа по лестничной клетке, и канал связи приходится долго настраивать под конкретного пользователя. Решением этих задач занимается биомехатро-



АРХИТЕКТОР АНТОНИО ГАУДИ тоже изображал растительные мотивы не только из любви к садоводству: технологические особенности наклонных колонн, параболических арок и гиперспиралей, примененных во время постройки храма Святого Семейства в Барселоне, не случайно были позаимствованы у природы



ПОМИМО ПРОЧЕГО, протезы бывают внешние и внутренние. Кохлеарный имплантат, например, вживляется в голову и возвращает многим людям слух. Прибор состоит из носимой и имплантируемой части

ХЬЮ ДЭРРОУ, создатель первых массовых механических аугментаций, в какой-то момент тоже подумал, что человечество заигралось и имплантаты его уничтожат. Первая Deus Ex, события которой происходят спустя двадцать с лишним лет, намекает, что не так уж он и неправ

ника – наука, изучающая совместимость биологических организмов с неживыми конструкциями.

Еще одна существенная проблема в том, что подавляющее большинство существующих внешних протезов – это, простите, палочка на веревочке. То есть пошел в душ – снял, собрался на улицу – надел... Человек, конечно, и не к такому привыкает, но неудобств масса. Важный шаг на пути к настоящему бионическому протезу – остеоинтеграция, которая в прямом смысле слова вернет ампутанту недостающую конечность путем вживления умной железяки прямо в организм.

Стопроцентная интеграция нейропротеза и создание универсальной системы быстрой (очень быстрой) связи между мозгом и механизмом пока еще впереди, однако решение этих двух задач не только сократит период адаптации инвалидов, но и превратит заурядного Васю в крутого киборга, а значит, сделает научно-технический прогресс, достигнутый в Deus Ex, ближе.

Основное же веселье нас ждет, когда бионическое протезирование достигнет таких высот, что любой из нас сможет одним пальцем сдвигать каменные глыбы, перепрыгивать через пропасти, дышать под водой, а может, и вообще не дышать...

В 2011 году в России было организовано трансгуманистическое движение «Россия-2045». Среди членов экспертного совета замечены Хироси Исигуро (создатель антропоморфного робота Geminoid и доцент кафедры IT Киотского университета), Александр Каплан (доктор биологических наук, заведующий лабораторией нейрофизиологии и нейроинтерфейсов биологического факультета МГУ), Сергей Варфоломеев (доктор медицинских наук, научный руководитель Института биохимической физики РАН) и другие.

Члены этого союза замахнулись, представьте себе, на святая святых – жизнь человека. Если верить их весьма оптимистическим прогнозам, нам удастся победить смерть уже к 2045 году. И поможет нам именно частичная или полная замена организма на механизм, пересадка мозга, перенос сознания в голограмму. «Новый человек получит огромный спектр возможностей, сможет легко переносить экстремальные внешние условия – высокие температуры, давление, радиацию, отсутствие кислорода и так далее», – провозгласили организаторы движения.

Владимир Конышев, руководитель компании «Нейроботикс» и член экспертного совета «России-2045» и отраслевого союза «Нейронет», уверен, что скорейшему развитию технологии поспособствуют военные. «Я думаю, в ближайшее время стоит ожидать появления такой комбинации: новые органы чувств в сочетании с искусственными конечностями, в которых, например, будут стоять патроны. Солдату не нужно будет ничего делать, он пошлет импульс, и его рука тут же выстрелит, – предположил он в своем интервью для «России-2045». – Это гораздо быстрее, чем нажимать на спусковой крючок, задействовать мышцы руки, пальцев и прочее. Вначале будут конечности, потом много-много исследований по замене отдельных органов, и в конечном счете – полный отказ от человеческого тела».

СВОБОДА – ЭТО РАБСТВО

Однако не слишком ли радужны идеи «России-2045»? Само создание бессмертных киборгов – лишь вершина айсберга. То, что показывает Deus Ex, – прямое предостережение.

Что нас ждет при таком раскладе? Кто будет ставить нам кибернетические имплантаты? Корпорации, аналогичные «Шариф Индастриз»? Вряд ли вы верите в их безгрешность и альтруизм. Начнется ужасающая борьба не просто за власть над общественным мнением, а за власть над ранее бесценной человеческой жизнью. А сама жизнь из высшего блага превратится в лежалый товар. Став бессмертными, станем ли мы свободными от условностей и опасностей? Или сменим шило на мыло?

Если будут установщики систем и протезов, то найдутся и хакеры. Что, если ваше навороченное тело однажды откажет? Вы не сможете его контролировать, и вам останется лишь наблюдать, как руки, которые вы считали своими, спускают курок. Ноги ведут вас к обрыву, а в уши транслируются призывы к насилию. Террористам больше не придется взрывать себя, ведь они смогут взломать каждого.

История не раз демонстрировала нам кровопролитные конфликты на почве некоего признака: бедные против богатых, христианство против ислама, белые против черных, красные против белых... Вы же не думаете, что нас обойдет очередная охота на ведьм? Волна ненависти, спровоцированная ярыми фанатиками из обоих лагерей, захлестнет мир и ударит по человечеству сильнее, чем мы можем себе представить.

Как разделить пищу (энергию) между все увеличивающимся количеством жителей? Кто в своем уме откажется от бессмертия, если тело, пусть и железное, пышет здоровьем и прослужит еще сотню лет, а потом и заменить можно. Значит, кто-то будет решать, кому жить, а кому умирать.

Но кто достоин должности Великого палача и Спасителя? Никто? Будем регулировать рождаемость? А что, если мы вообще перестанем заводить детей, переживать за их неудачи и радоваться победам, воспитывать внуков, эволюционировать генетически и нравственно? Мы в прямом смысле слова превратимся в бездушные машины, ведь не к кому будет проявить человечность. Мы станем последним поколением людей, этакими механическими вампирами. Прогресс ли это?

■■■

«Наука и технологический прогресс – это постоянное расширение наших возможностей влиять на окружающую среду и на собственную жизнь, – написал биолог Александр Панчин, рассуждая об искусственных органах, продлении жизни и будущем человечества в своей книге «Сумма биотехнологии. Руководство по борьбе с мифами о генетической модификации растений, животных и людей». – Сегодня, если бы мы захотели, то, используя имеющийся ядерный потенциал, могли бы уничтожить почти всю жизнь на планете. А вместо этого мы можем разрешить жизни развиваться дальше. Разумный человек не только никогда не допустит необратимой ядерной катастрофы (ведь обратного пути уже не будет), но и не откажется от технологии, позволяющей ему изменить направление истории».

Еще вчера мы отмечали миллениум, а завтра, вероятно, совершим самый большой скачок в развитии науки со времен зарождения жизни на Земле. И не важно, увидим ли мы его лично, важнее другое. Очень хочется верить, что, когда этот день настанет, мы распорядимся новым знанием мудро. ■

ВОЗНИКАЕТ ВОПРОС: если система настолько технически развита, что случится, когда она подхватит компьютерный вирус или будет взломана злоумышленником?

СОВЕТЫ ПО DEUS EX: MANKIND DIVIDED

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

ВОЗМОЖНОСТЬ
взломать что-то на расстоянии сделала мир Deus Ex раза в два более интерактивным, чем в Human Revolution

Deus Ex: Mankind Divided соблюдает важнейшую из заповедей серии: играй как хочется, ходи куда тянет. Здесь трудно запороть себе прохождение неправильным развитием героя. Вред неудачной прокачки в том, что придется подстраивать под нее стиль игры. С нашими рекомендациями вы избежите подобной участи.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ИМПЛАНТЫ

СОЦИАЛЬНЫЙ ИМПЛАНТ

Этот имплант сканирует речь собеседника, улавливая проявления той или иной модели личности: Альфа, Бета и Омега. Чем больше вспышек замечено у психотипа, тем выше вероятность, что соответствующая ему реплика окажется удачной.

В Human Revolution социальный корректор временами подводил – или мы сами себя подводили неверным толкованием показателей. В любом случае без него Mankind Divided проходить далеко не так любопытно. Возможность заболтать каждого встречного-поперечного и избежать драки полезна не только стелсовику, но и отчаянному бойцу, чтобы не тратить время.

СИСТЕМА «ИКАР»

Как и в Human Revolution, «Икар» защищает Дженсена при падении с высоты. Практической пользы не так уж много: некоторая экономия времени при падении либо быстрый побег. Дополнение к «Икару», позволяющее при приземлении оглушить всех окружающих, тоже не котируется. Для тихого прохождения оно слишком громкое, а для громкого – недостаточно убойное. Зато эффектное!

Если вы цените пафосный выход на сцену – брать и радоваться. А потом убегать от подкрепления.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ КОНВЕРТЕР

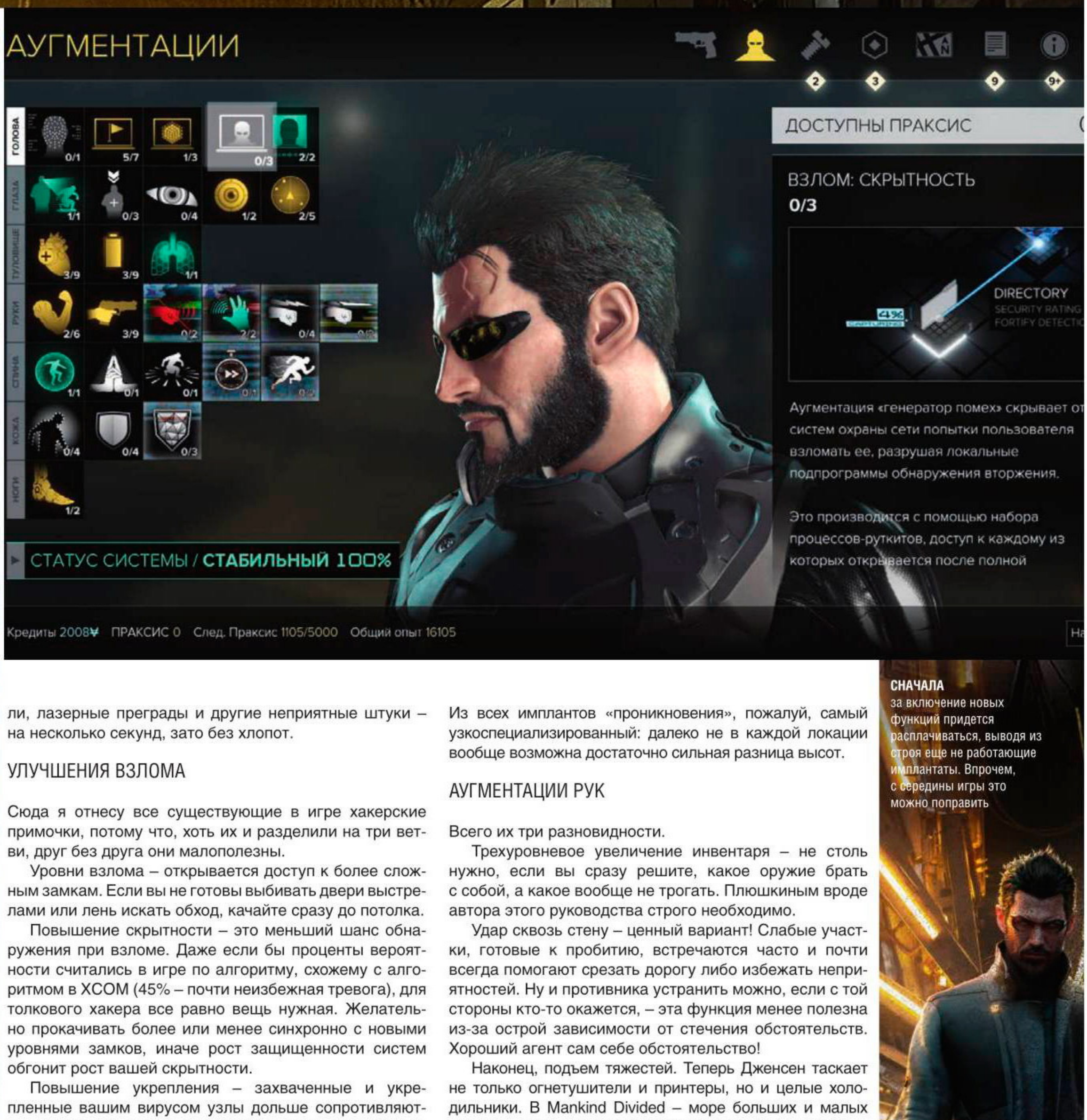
Чем дальше улучшаете, тем дольше держит «батарея», а значит, аугментации работают дольше. Вещь нужная тем, кто во всем опирается на свои импланты, как тихоням, так и бойцам. Только любителям полазить по сусекам оно мало подходит: взлом, высокие прыжки, геркулесова сила и тому подобные особенности энергию не тратят. Только рукопашные приемы ее расходуют – и за этим следует поглядывать. С пустой полоской энергии силенок хватит лишь на один нокаут, второго придется ждать несколько мучительных секунд.

ИМПЛАНТЫ «ПРОНИКНОВЕНИЯ»

К этой категории мы относим все аугментации, помогающие проникнуть и/или сбежать из опасного места. Стоит ли брать все сразу? Ни в коем случае, почти в любое место ведут хотя бы две дороги, и полный набор «медвежатника» попросту излишен. Аугментации расположены по уменьшению их полезности, от самой необходимой до никчемной.

УДАЛЕННЫЙ ВЗЛОМ

Это экспериментальная аугментация, и ради нее придется чем-то жертвовать. И ради чего! Дженсен получает доступ к десяткам всяких скрытых лестниц, мостов и переходов, которые иначе даже не заметишь, а уж тем более не активируешь. Если вы обожаете лазить по укромным уголкам и ходить в обход, то брать немедленно! Кроме того, модификация обесточивает туре-



ли, лазерные преграды и другие неприятные штуки – на несколько секунд, зато без хлопот.

УЛУЧШЕНИЯ ВЗЛОМА

Сюда я отнесу все существующие в игре хакерские примочки, потому что, хоть их и разделили на три ветви, друг без друга они малополезны.

Уровни взлома – открывается доступ к более сложным замкам. Если вы не готовы выбивать двери выстрелами или лень искать обход, качайте сразу до потолка.

Повышение скрытности – это меньший шанс обнаружения при взломе. Даже если бы проценты вероятности считались в игре по алгоритму, схожему с алгоритмом в XCOM (45% – почти неизбежная тревога), для толкового хакера все равно вещь нужная. Желательно прокачивать более или менее синхронно с новыми уровнями замков, иначе рост защищенности систем обгонит рост вашей скрытности.

Повышение укрепления – захваченные и укрепленные вашим вирусом узлы дольше сопротивляются антивирусу, даруя драгоценное время. В принципе, не так нужно, если вы как следует развили скрытность: тогда к моменту обнаружения враг и без того не успеет вам помешать.

Отдельной строкой отмечу взлом турелей и роботов – помните, что их «перепрошивка» повлечет за собой чудовищный бардак с горами трупов и наглухо запоротым достижением за пацифизм. Качать в том случае, если ваш Адам Дженсен – кровожадный мясник с неожиданным талантом ко взлому.

АУГМЕНТАЦИЯ НОГ

Вначале вы с трудом забирались на помойку, а теперь взлетаете, как на пружине, к крыше двухэтажного здания. Из всех имплантов «проникновения», пожалуй, самый узкоспециализированный: далеко не в каждой локации вообще возможна достаточно сильная разница высот.

АУГМЕНТАЦИИ РУК

Всего их три разновидности.

Трехуровневое увеличение инвентаря – не столь нужно, если вы сразу решите, какое оружие брать с собой, а какое вообще не трогать. Плюшкиным вроде автора этого руководства строго необходимо.

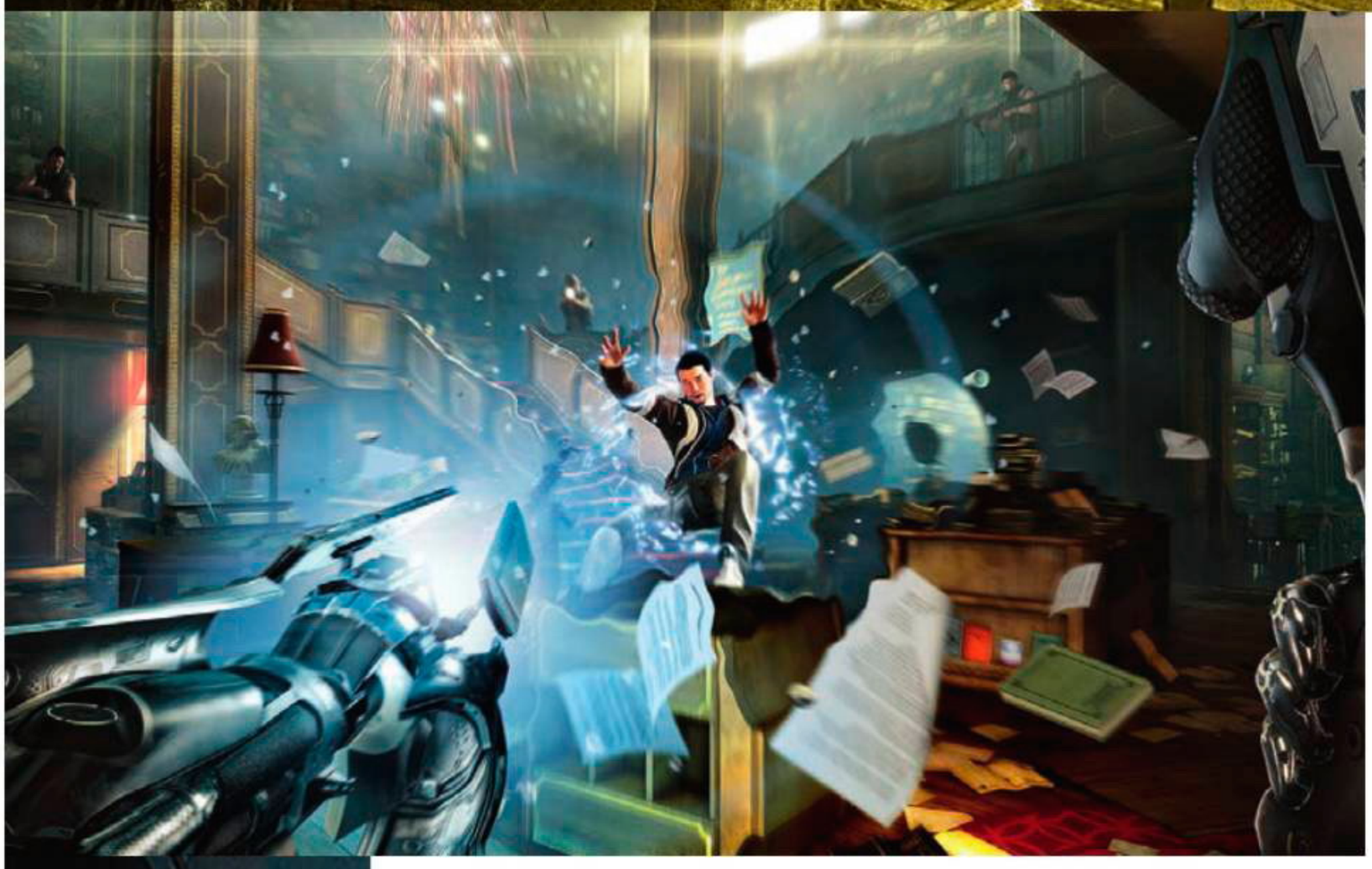
Удар сквозь стену – ценный вариант! Слабые участки, готовые к пробитию, встречаются часто и почти всегда помогают срезать дорогу либо избежать неприятностей. Ну и противника устранить можно, если с той стороны кто-то окажется, – эта функция менее полезна из-за острой зависимости от стечения обстоятельств. Хороший агент сам себе обстоятельство!

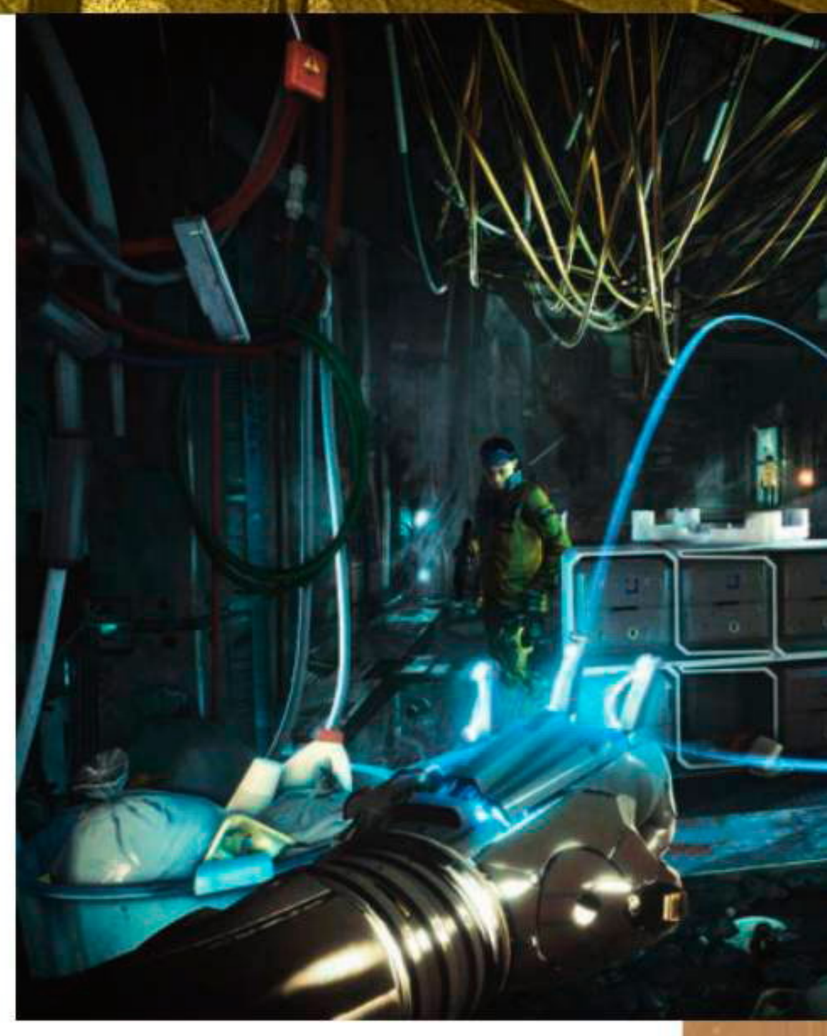
Наконец, подъем тяжестей. Теперь Дженсен таскает не только огнетушители и принтеры, но и целые холодильники. В Mankind Divided – море больших и малых проемов, загороженных крупным барахлом, и всякий раз вы будете искренне благодарить прошлого себя за выбор силовой аугментации! Правда, в ряде случаев ненужную мебель можно растолкать, ползая возле нее вприсядку.

РЫВОК

Еще одна экспериментальная аугментация. Позволяет за доли секунды преодолеть некоторое расстояние, а после улучшения – взлетать на невысокие уступы и балконы. Не самое нужное умение, ведь забраться повыше Адам может и по-другому. Правда, рывок полезен и в бою: когда Дженсена окружат и приготовятся бить, он изящно махнет на верхотуру. Если успеет прицелиться и не отвлечется на стрельбу.

СНАЧАЛА
за включение новых функций придется расплачиваться, выводя из строя еще не работающие имплантаты. Впрочем, с середины игры это можно поправить





ТОЛЧОК – не самая полезная функция, в отличие от массового оглушения

ИСКУССТВЕННЫЕ ЛЕГКИЕ

Страховка на тот случай, если единственный удобный для вас путь в охраняемую зону застилают клубы ядовитого газа. Таких моментов в игре немного, и без новых легких обойдется даже самый любопытный агент.

ИМПЛАНТЫ СКРЫТНОСТИ

Все просто: если вы желаете играть тихо, может быть, даже без оглушающих приемов, то вам позарез нужны эти аугментации.

«ТЕСЛА»

Бесценный дар для вора-домушника. Выпускает разряд тока, который «усыпляет» цель одним попаданием. Положим, у Дженсена и без того полно инструментов для тихого устранения, однако улучшенный «Тесла» срубает аж четверых врагов разом! Впрочем, на практике хватает двух-трех единовременных зарядов.

Обязательные условия: при захвате целей необходимо высунуться из укрытия, потому выбирайте точку, откуда вас заметят не сразу. Кроме того, одна цель не должна закрывать другую, иначе «Тесла» дважды ударит в одну цель. Ну и проследите, чтобы вокруг не было зевак, которые увидят либо вашу атаку, либо тела. Либо шокируйте их тоже – кто вам помешает?

ВСТРОЕННЫЙ РАДАР

Интересен не сам по себе, а только своим улучшением: зоны видимости и радиус производимого вами шума будут отрисовываться прямо на радаре. Зная точные границы дозволенного, Дженсен способен на форменное безумство – например, проскользнуть в узенькую щель, образовавшуюся между двумя «конусами». И точно знать, куда заглянет патрульный, а куда нет.

УСИЛИТЕЛЬ РЕФЛЕКСОВ

Действует просто: вместо одной бесшумной атаки со спины Дженсен позволяет себе опрокинуть двух неприятелей разом. Если вы предпочли именно этот путь – подкрадываться и бить, то усилитель обязателен. Если нет, то его все равно не помешает приобрести – может выручить, если вы недоглядели и подпустили к себе парочку врагов.

P.E.P.S.

Выпускает энергетическую волну, сбивающую с ног всех на своем пути, на манер джедайского толчка. Как и прежде, от него больше веселья, нежели пользы. Шуму поднимает много, а тот же эффект легко достигается иначе.

НЕВИДИМОСТЬ

Аугментация средней полезности, ибо уровни почти всегда построены так, что скопления врагов можно обойти. Но как она экономит время – не описать словами: проскочить за несколько секунд тот маршрут, который пришлось бы или обходить, или прорываться с боем. Правда, вместе с непотревоженными врагами этот уровень сохранит и все секреты, и все аппетитное барахло, которое так хочется утащить с собой. При желании Mankind Divided легко проходится без невидимости, однако ее подспорье все равно ценно.

СВЕРХЗРЕНИЕ

Этот навык тоже не будет звездой первой величины. Объекты и места, куда можно приложить руку, неплохо видны и так. Силуэты врагов дублируют и без того ясные показания радара (а если прокачать его, он еще и конусы видимости будет показывать, чего о сверхзрении не скажешь).

БОЕВЫЕ ИМПЛАНТЫ

Надоели прятки в кладовках? Значит, вы решили превратить задумчивый стелс-экшен в боевик. Deus Ex есть что предложить на этот счет, благо стрельбу в новой части довели до ума так же толково, как и «тихую» часть.

СТАБИЛИЗАЦИЯ ПРИЦЕЛА

Бесценная аугментация для стрелка, ценнее даже, чем повышение прочности. Ствол перестанет шататься, как

у пьяного, перезарядка ускорится, а отдача уменьшится. Скучные, рутинные улучшения, выраженные процентами, однако они значительно упростят вам жизнь, помогая раздавать хедшоты один за другим.

«ТАЙФУН»

По-прежнему лучший ответ на агрессивные домогательства. Работает как и в Human Revolution: врываетесь в толпу, нажимаете кнопку, и Дженсен поливает все живое картечью. Разница в том, что теперь «Тайфун» обрел нелетальную модификацию с отравляющим газом. Но если вы выбрали путь бойца, то пацифизм вам чужд. При использовании «Тайфуна» следите за тем, чтобы после обстрела снарядами никто не уцелел, иначе беззащитного Адама Дженсена (вы же выбрались из укрытия!) тут же начинят свинцом.

«ТИТАН»

Самая известная экспериментальная аугментация, виденная вами в трейлерах и предрелизных кусках геймплея. Это жидкая броня, которая твердеет под действием разряда и позволяет некоторое время жить под шквальным огнем. Правда, энергию потребляет сверхбыстро. Вообще говоря, если дело дошло до активации «Титана» – значит, вы воюете не очень правильно и осторожно. Значит, вы играете в Рэмбо. Однако пользу от модификации это не умаляет.

КОЖНАЯ БРОНЯ

Мигрировала из прошлой части. Ее активировать не нужно – как улучшили, так она и защищает Дженсена. Правда, далеко не на сто процентов, зато батарею не сажает. В этом ее плюс: без особых затрат вы повышаете шансы выжить, хоть с навыком стрельбы это никак не коррелирует.

УЛУЧШЕНИЯ ЗДОРОВЬЯ

Стоит брать по той же причине, что и броню. Важность далеко не первостепенная, однако если вы чувствуете, что слишком часто загружаетесь после неудачных атак на позиции врага, то солидный бонус к показателю HP и к скорости его восстановления поможет вывести статистику в плюс.

НАНОКЛИНОК

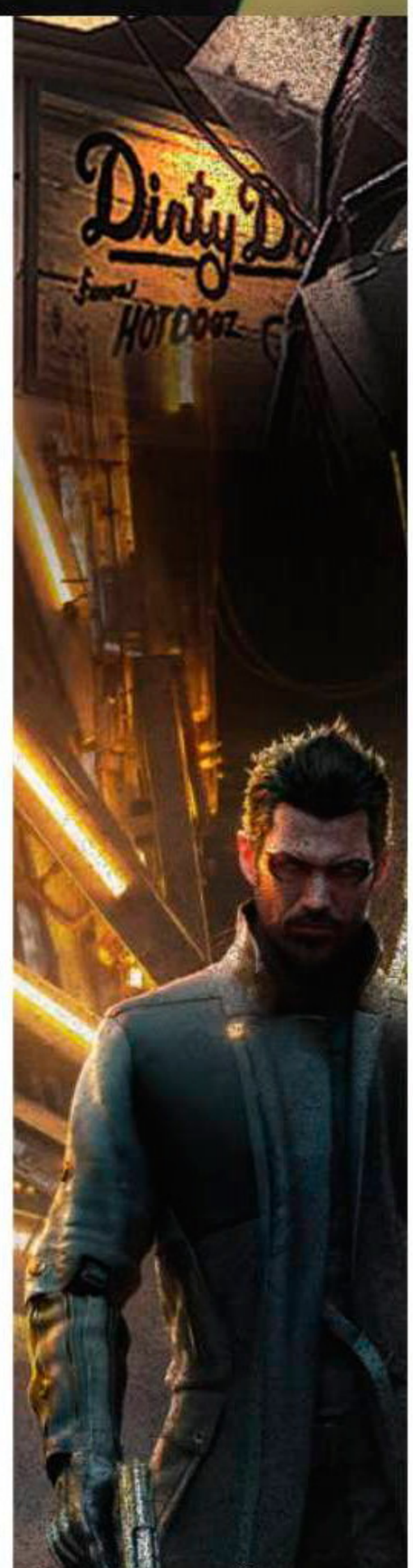
Перестал быть вечным спутником бесшумного мясника, теперь и вольный стрелок найдет ему применение. Экспериментальная аугментация позволяет метать клинок почти как арбалетный болт (где-то в своей капсуле икнул карапуз Джей Си Дентон). Последствия соответствующие: врага прибивает к стене; либо клинок бабахает не хуже гранаты, если вы улучшили такую способность. Идеальное средство, когда или патроны кончились, или выпрыгнул кто из-за угла, или оружие в руках не то. Главное – отрядить горячую клавишу под это дело, чтобы стрелять не думая.

ПРИКРЕПЛЕНИЕ МАРКЕРОВ

Дань современности, но в условиях Deus Ex она совершенно необходима. Водите прицелом по врагам (секунды пристального взгляда через мушку хватит), и над их головами возникают ярлычки. Почему это полезнее для бойца? Маркеры ставятся на солидном расстоянии, на котором стелсовик опасен лишь транквилизаторной винтовкой, и осевшее на пол тело он убрать не сможет. Кроме того, тихоня и без того следит за радаром, ибо не надо глядеть по сторонам и стрелять. Наконец, маркеры помогают различить противников: нередко те сливаются с ландшафтом, а если вам пришлось выставить низкие настройки графики – повышайте актуальность вдвое.

ЗАМЕДЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Еще одна весьма ожидаемая модификация. Пользоваться ею постоянно не выйдет, иначе разоритесь на клеточных батареях. Поэтому, как и многие другие новые аугментации, она применяется точечно, в критический момент. Пожалуй, самый мощный недостаток этого slo-mo – необходимость жертвовать другой аугментацией, как и у других экспериментальных имплантов. Только замедление в куда большей мере зависит от навыков играющего. ■

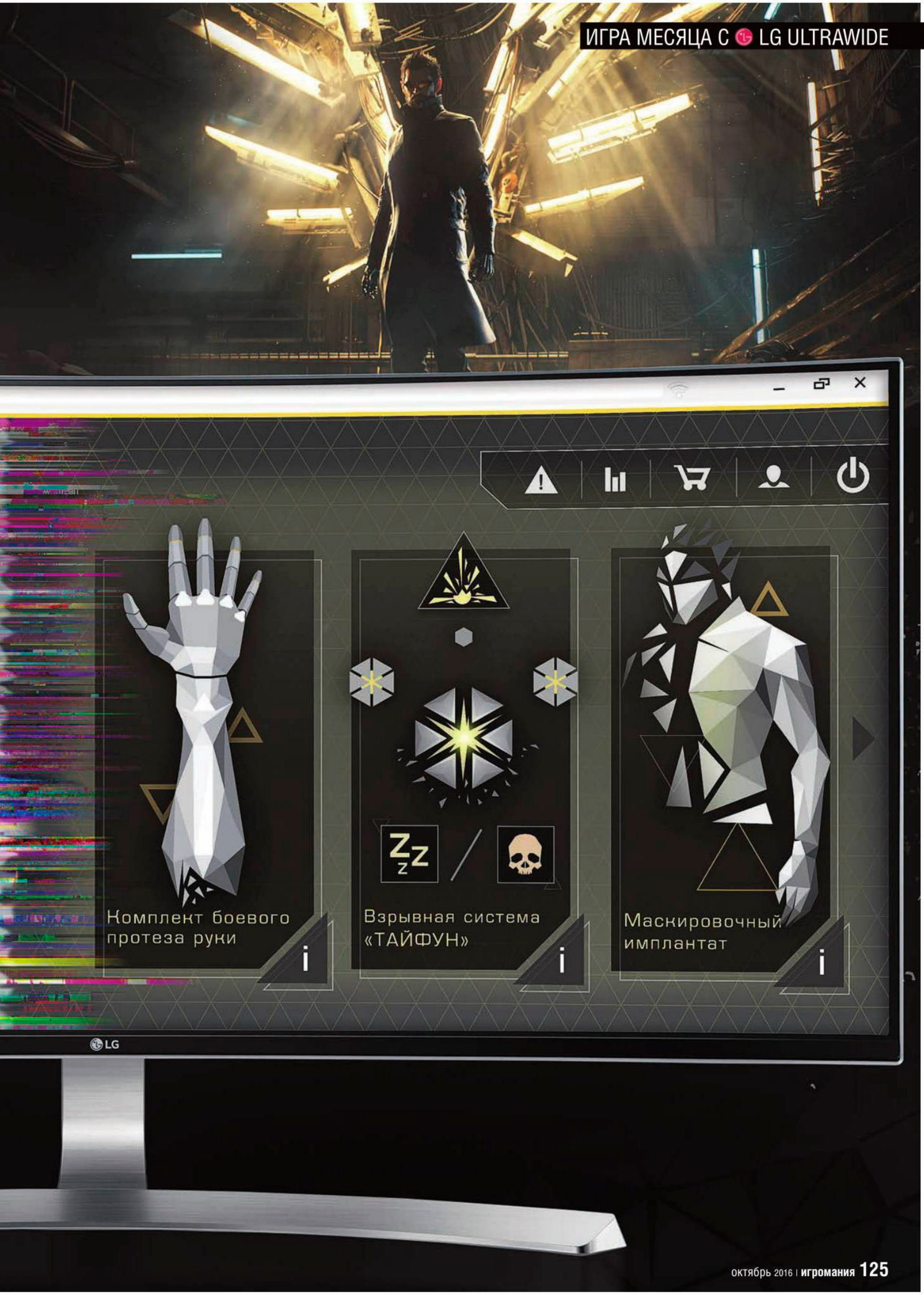


ВЫСТРЕЛИВАЕМЫЙ НАНОКЛИНОК, пожалуй, не самая полезная вещь, но он достаточно эффектный, чтобы попробовать его в новом прохождении

БУДУЩЕЕ НА ЭКРАНЕ

ТЕХНОЛОГИИ ПОСТОЯННО РАСШИРЯЮТ НАШИ ВОЗМОЖНОСТИ

МИР БУДУЩЕГО – это мир технических решений, расширяющих границы человеческих возможностей. Сегодня мы можем увеличить угол обзора в играх с помощью Ultrawide-монитора LG, а завтра – дышать под водой, становиться невидимыми и без усилий поднимать грузы больше собственного веса.


Комплект боевого протеза руки
Взрывная система «ТАЙФУН»
Маскировочный имплантат
LG

БУДУЩЕЕ УЖЕ ЗДЕСЬ

ТЕХНОЛОГИИ DEUS EX

ФЕДОР СИВОВ

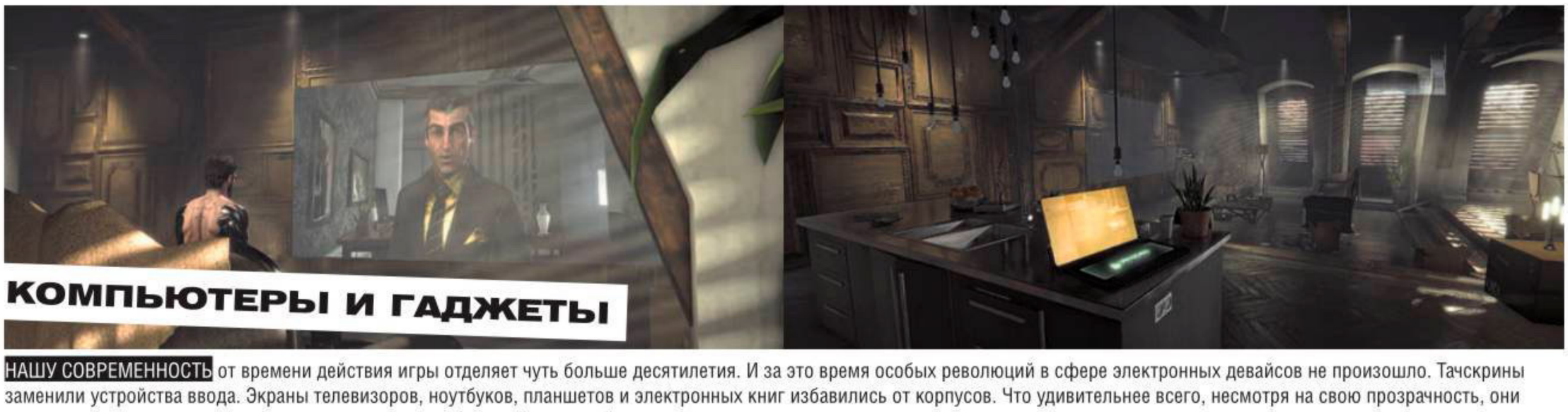
События **Deus Ex: Mankind Divided** разворачиваются в не слишком далеком будущем. Однако многие технологии, о которых сейчас мы можем только мечтать, для обитателей мира Deus Ex давно стали обыденностью. О них-то вы и узнаете из статьи. И помните – то, что сегодня кажется фантастикой, завтра может оказаться реальностью.

КАК DEUS EX ВЫГЛЯДИТ НА МОНИТОРЕ LG ULTRAWIDE?

Широкоформатный монитор обеспечивает такой угол обзора, какой вполне может быть у аугментированного человека. Мы с вами четко видим, что происходит перед нами, и смутно улавливаем действия на фоне, в периферии. Перед аугом же сразу предстает полная картина событий.

Даже самым функциональным глазам нужно пространство, чтобы разместить интерфейсы дополненной реальности. Когда у тебя широкий обзор, меньше места занимают все эти показатели здоровья, входящие звонки и всякие уведомления. Ведь в мире будущего, помимо трущоб и маргинальных кварталов, есть свои прекрасные места, которые хочется запечатлеть в памяти незамутненным взглядом.

Кроме того, чертовски приятно играть на высокотехнологичном мониторе в игру про высокие технологии, не правда ли?



КОМПЬЮТЕРЫ И ГАДЖЕТЫ

НАШУ СОВРЕМЕННОСТЬ от времени действия игры отделяет чуть больше десятилетия. И за это время особых революций в сфере электронных девайсов не произошло. Тачскрины заменили устройства ввода. Экраны телевизоров, ноутбуков, планшетов и электронных книг избавились от корпусов. Что удивительнее всего, несмотря на свою прозрачность, они имеют начинку, достаточную для выполнения тех же функций, что и сейчас.

ОБЩЕЕ ПРОТЕЗИРОВАНИЕ

АУГМЕНТАЦИИ В DEUS EX не просто работают как настоящие части человеческого тела – они значительно увеличивают возможности организма. Силе и выносливости аугов – так их презрительно нарекло общество – позавидуют лучшие атлеты. Их протезированные глаза позволяют дополнять реальность интерфейсами, а благодаря встраиваемым клеткам, способным к биолюминесценции, – видеть силуэты предметов даже в темноте. При определенных модификациях легкие становятся невосприимчивы к токсинам, а в воде не дадут утонуть, выделив кислород из молекул углекислого газа.

БОЕВАЯ СИСТЕМА «ТАЙФУН»

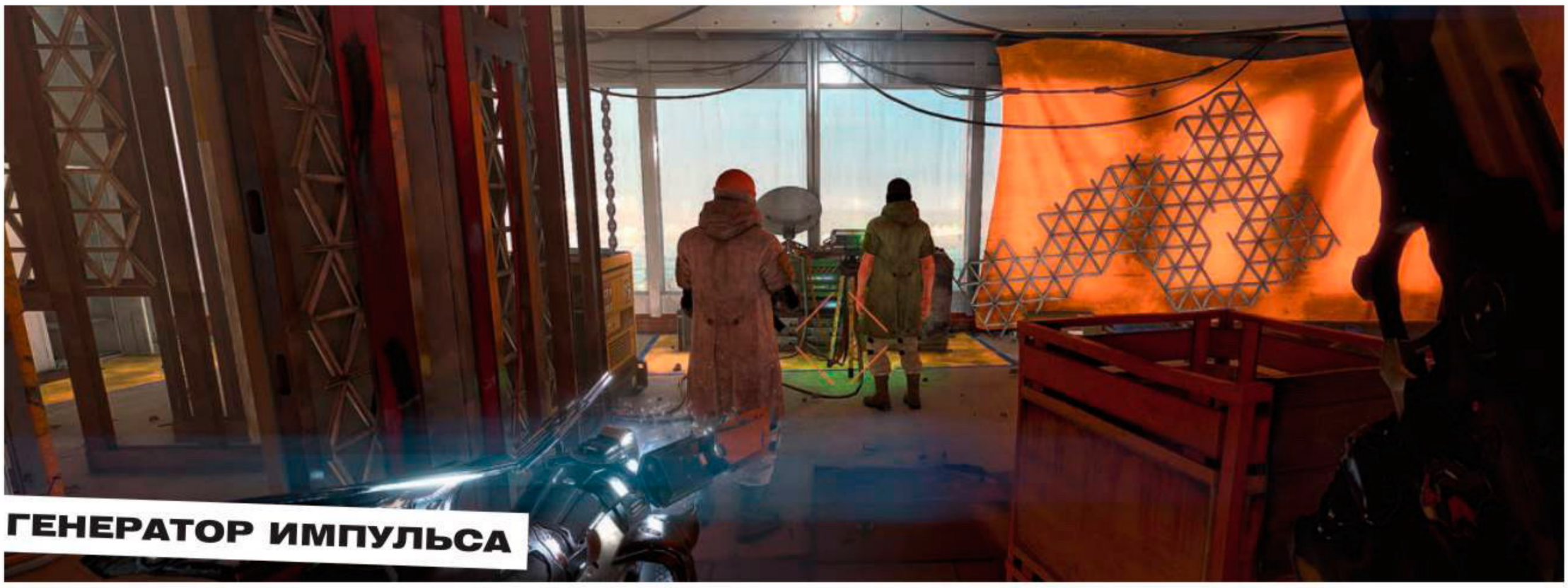
БЛАГОДАРЯ РАЗРАБОТКАМ компании Sarif Industries некоторые ауги – настоящие машины смерти. Взять хоть коварную боевую систему «Тайфун». Она встраивается в спину, а при активации разбрасывает по сторонам малюсенькие (10 мм в диаметре) шарики-бомбы, которые, в зависимости от начинки, убивают или нейтрализуют людей – либо выводят из строя технику.

«ИКАР»

СМЯГЧИТЬ СЛУЧАЙНОЕ (или намеренное) падение с многоэтажного здания призвана система «Икар». Сложно сказать, поможет ли она при падении из стратосферы, но после прыжка с крыши высотного здания она аккуратно нивелирует опасную скорость электромагнитной подушкой.

НАНОКЛИНОК

СВЕРНУТЬ ШЕЮ механической рукой может каждый, а вот достать противников на расстоянии клинком, выпущенным из протезированной руки, может только Адам Дженсен. Этот клинок не просто пронзает жертву, он способен еще и пригвоздить ее к стене. Для поражения следующей цели, вероятно, пришлось бы доставать и заряжать новый? Не тут-то было! Каждый последующий клинок собирается из наночастиц молекулярным сборщиком, встраиваемым в руку. А вот пополнять запас наночастиц время от времени надо.



ГЕНЕРАТОР ИМПУЛЬСА

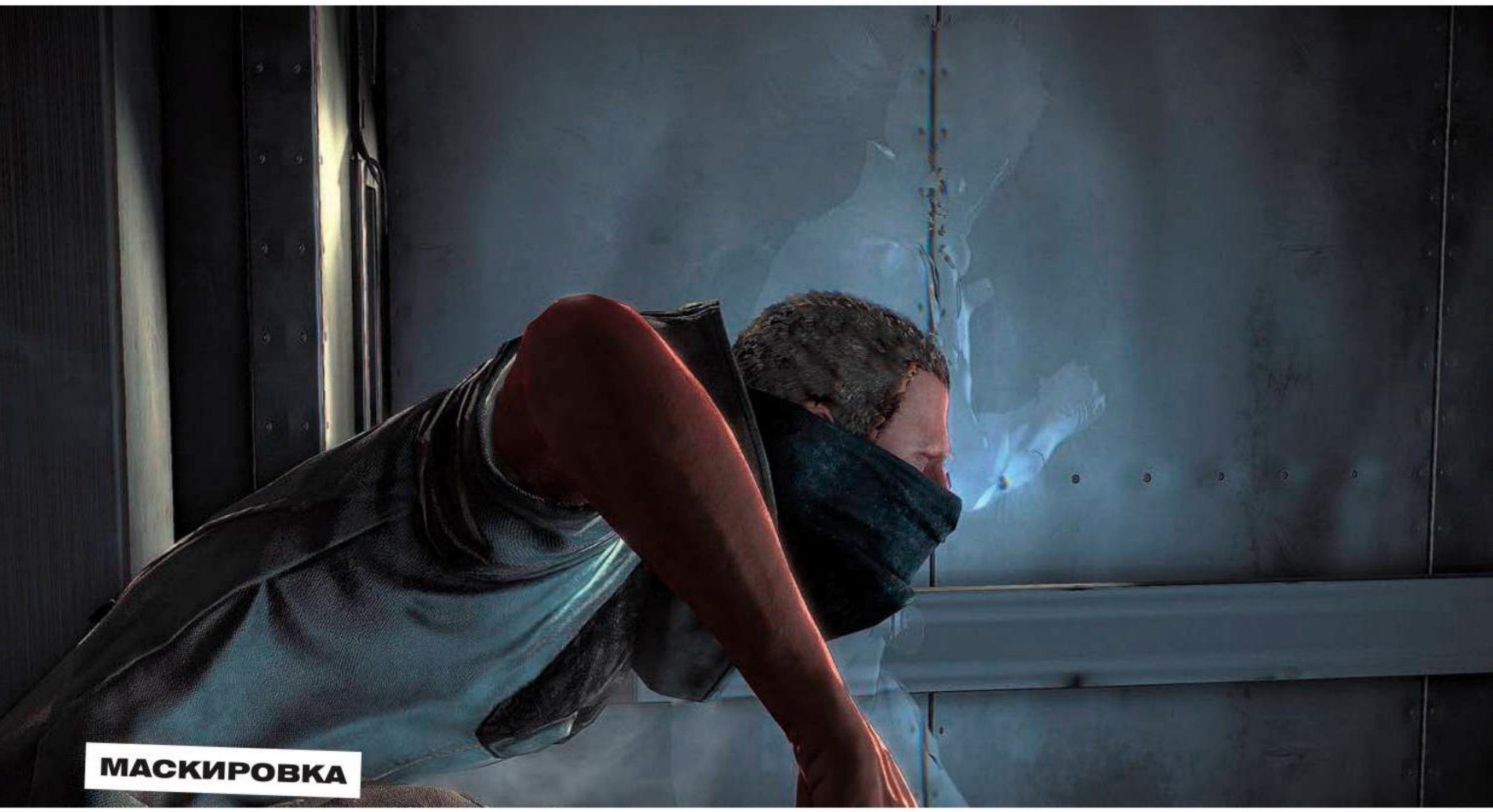
СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ПАЦИФИСТОВ у Sarif Industries есть линейка нелетального оружия вроде генератора импульса. Эта массивная с виду пушка без труда помещается в руку. В рабочем же состоянии она создает из заряда плазмы и электрической волны силовой импульс, отбрасывающий от себя все вокруг, в том числе и живые цели.

ШОКЕР «ТЕСЛА»

ЭЛЕКТРОШОКЕРЫ И ТАЙЗЕРЫ – ничто по сравнению с этим «ручным» гаджетом. Многоцелевой шокер «Тесла», хоть и действует по тому же принципу, гораздо мощнее. Дуговым зарядом в двести миллиампер он вырубает противников – от одного до четырех, в зависимости от версии, – не убивая, но выводя из строя на достаточное время, чтобы завершить задание.

ПОДКОЖНАЯ МАТРИЦА «ТИТАН»

ЗАЧЕМ НУЖНА БРОНЯ, если можно укрепить кожу... Но как? Тут на помощь пришли нанотехнологии. Стоит только спрятать под кожу крошечные ампулы, и те при необходимости пустят через поры особую жидкость из карбонильного железа с призматической наноструктурой. Под воздействием специального заряда матрицы та моментально схватывается, образуя броню. Вуаля! Только выглядит жутковато.



МАСКИРОВКА

ОБЛАДАТЕЛЮ ИМПЛАНТА маскировки позавидовали бы самые искусные фокусники, но этот имплант используют отнюдь не для развлечения. При активации система генерирует резонансное электромагнитное поле: оно временно меняет частоту электромагнитного излучения вокруг и преломляет лучи света, попадающие на носителя импланта. Получается такая высокотехнологичная мантия-невидимка.

■■■

ВОТ ДО ТАКИХ ТЕХНОЛОГИЙ, по версии Deus Ex: Mankind Divided, в скором времени дойдет прогресс. Ну а если говорить про бытовые технологии, то сейчас мы уже как нельзя близко. Как изменится к тому времени наш мир, мы можем только гадать. Хотя, учитывая, что перечисленные выше и прочие прогрессивные разработки в игре основаны на современных достижениях науки, будущее это кажется очень вероятным. ■

ПРАГА, ПРИВЕТ!

КАК ЖИВУТ ОБЫЧНЫЕ ЛЮДИ В DEUS EX: MANKIND DIVIDED

ФЕДОР СИВОВ

Новый Deus Ex не зря имеет подзаголовок Mankind Divided («Раскол человечества»). Общество поделилось на людей обычных и аугментированных. Друг на друга они глядят с презрением. Первые подвергаются жестоким гонениям, ущемляются в правах, что вынуждает их даже создавать собственную религию. А какой образ жизни сложился в этом мире у обычных людей, таких как мы с вами?

НА ШИРОКОМ МОНИТОРЕ НИЧТО НЕ УСКОЛЬЗНЕТ ОТ ВАШЕГО ВЗОРА

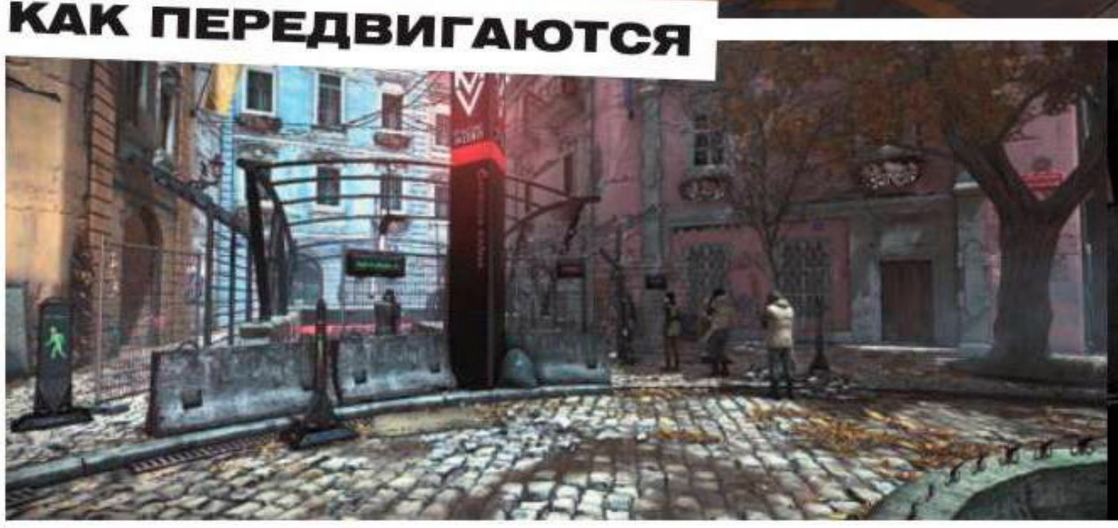
Проходя игру по-тихому – постоянно прячась в укрытиях, бесшумно прикладывая охранников о стенку или вырубая их транквилизатором, – нужно быть предельно внимательным. Вдруг вы не заметите неприятеля сбоку, а он вас раскроет и поднимет тревогу. Вдруг проглядите газету с важной информацией либо обходной путь по карнизам здания или через вентиляцию. Когда смотришь на мир широким взором, такие «вдруг» маловероятны.

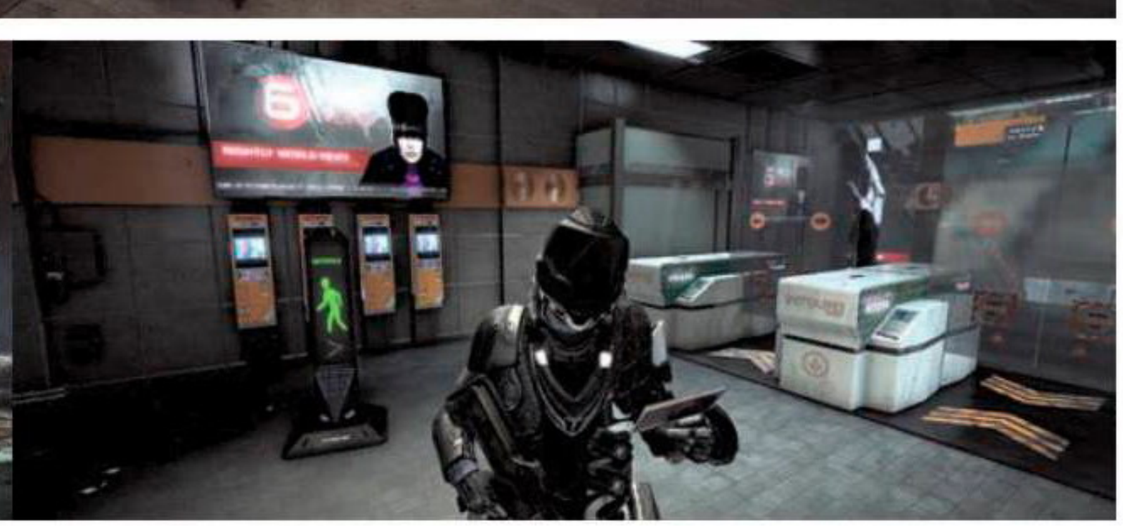
В диалогах и кат-сценах на движке игры замечаешь еще больше мелких деталей и событий. Вот ты идешь по пражскому вокзалу, кругом снуют люди, где-то полицейский докапывается к аугу, встречаются двое старых приятелей, а некто в сторонке грустит на лавочке. Если бы только отдельно срежиссированные ролики не были сжаты и обрезаны до стандартного разрешения черными полосами по бокам...

ИХ КВАРТИРЫ

КВАРТИРЫ БУДУЩЕГО почти не отличаются от современных. В дизайне помещений преобладают минимализм и простота исполнения. Бытовая утварь подчиняется набирающей сейчас популярность экосистеме «умный дом» и управляется с компьютера. Мебель, кажется, за годы почти не изменилась. Хотя черт ее знает, может, местные диваны и комоды напичканы электроникой и умеют подогревать сидения и выдвигать ящики.

КАК ПЕРЕДВИГАЮТСЯ





ОСНОВНОЙ ВИД ТРАНСПОРТА в городе – метро. После Инцидента в Human Revolution популяция людей резко сократилась, потому даже в час пик давки не наблюдается. Другое дело, что небольшое число пассажиров позволило на входе в подземку организовать паспортный контроль, а вагоны поделить – одни для аугов, вторые для людей. Упаси вас бог сесть не в тот.

ТА ЖЕ СИТУАЦИЯ с междугородними поездами, только контроль на вокзалах строже.

КАК ПРОВОДЯТ ВРЕМЯ

ДА КАК И ВСЕ МЫ. Много работают, в перерывах бегают за кофе, временами отлынивают на перекурах. В свободное время они расслабляются в пивных барах (ну как без этого в Чехии!) и ночных клубах. А для особых утех в Праге существует целый «квартал красных фонарей». Словом, люди живут своей жизнью и косо поглядывают на аугментированных.

ПРИВИЛЕГИРОВАННЫЙ КЛАСС

ПО СРАВНЕНИЮ с аугментированными людей немного. Однако они кажутся самыми нормальными в этом мире. Если на улице встретишь нуждающегося, он наверняка окажется с механическими конечностями. Странные типы в подворотне, религиозные фанатики – все они будут смотреть на вас из-под капюшона нечеловеческими глазами. Даже с приходом к трансгуманизму люди умудрились остаться королями природы, пусть и ценой жизней своих бывших собратьев.

■■■

Вроде бы обыденная жизнь не слишком изменилась, но такое будущее не назовешь светлым. Сосуществовать в постоянном недоверии и страхе с подавленными, но более совершенными за счет аугментаций людьми, да еще и под гнетом строгого режима мировых корпораций, – в этом мало приятного. ■

НЕ УБЕЖАЛ ОТ БУДУЩЕГО

ПЯТЬ КРАСИВЕЙШИХ МЕСТ В DEUS EX: MANKIND DIVIDED

ФЕДОР СИВОВ

Основная локация в Deus Ex: Mankind Divided – Прага. С первого взгляда столицу Чехии узнать сложно. Этот город больше других пострадал во время Инцидента и теперь несет тяжкое бремя. Он символ раскола общества, и это выражается в его архитектуре. Готика и классицизм сочетаются с футуризмом, а архаичные бетонные постройки – с новейшими зданиями из стекла и легких сплавов.

МОНИТОР LG ИДЕАЛЕН ДЛЯ ПРОСМОТРА ПАНОРАМ

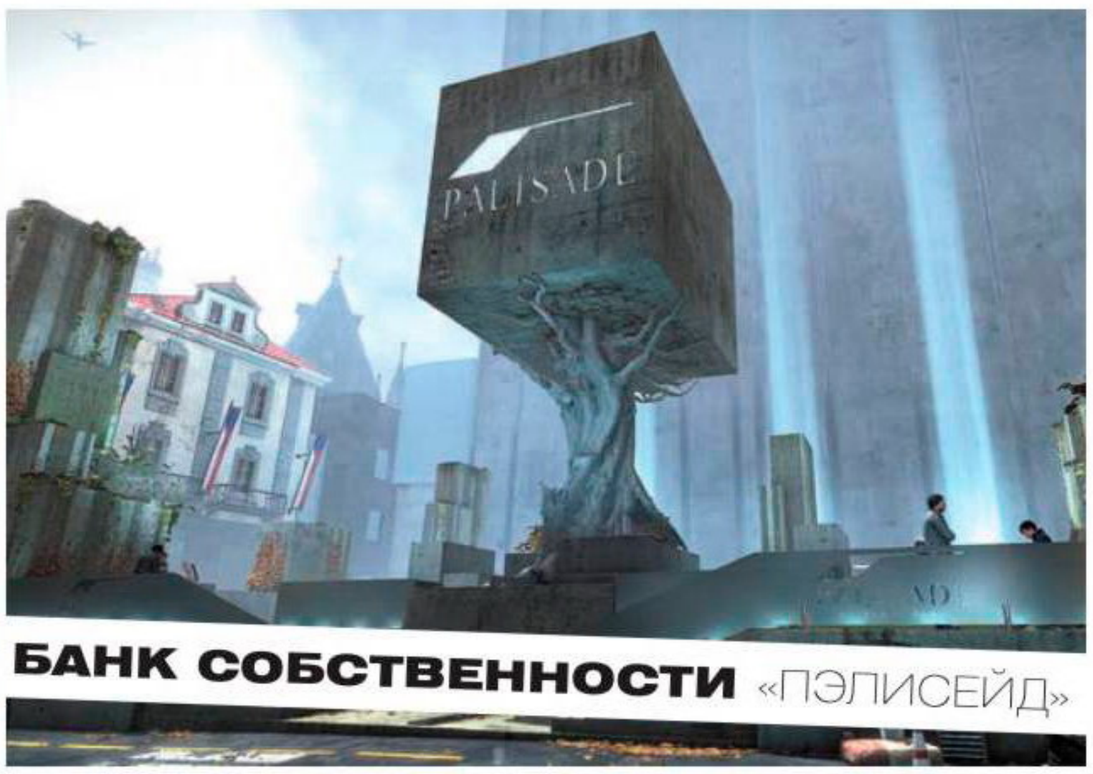
Наверняка у каждого были случаи, когда достопримечательность или живописное место не помещались в кадр и приходилось делать панораму. Но ведь ее потом не рассмотришь без приближения. На сверхширокомониторе LG панорамная фотография если и не растянется на весь экран по высоте, то, по крайней мере, не потребует увеличения для просмотра ее основных деталей. Игровые скриншоты вполне могут сойти за мини-панорамы. Тот же памятник Бернарду Больцано в Deus Ex не составит труда запечатлеть во всей красе и вдобавок захватить в кадр площадь, где он стоит. Туризм будущего.

ДУБАЙ

НО НЕ ПРАГОЙ ЕДИНОЙ. В самом начале игры вас занесет в Дубай. И хотя прогуляться по городу песчаных бурь не позволят, стоит обратить внимание на его виды. Сделать это нужно как можно раньше, потому что город постепенно скрывает бушующая непогода.

МЕТРО

ИНТЕРЬЕРЫ СТАНЦИЙ МЕТРО Праги безынтересны. Там не на что смотреть, кроме суровых полицейских, рекламных и новостных экранов. А вот вход на каждую станцию уникален.



БАНК СОБСТВЕННОСТИ «ПЭЛИСЕЙД»

ЛОЗУНГ БАНКА СОБСТВЕННОСТИ «ПЭЛИСЕЙД» утверждает, что это самое защищенное в мире хранилище данных. Хакеры над этим тихо смеются. А вот монументальность конструкции массивного высотного здания, в котором эти данные хранятся, несомненна. Как и глубокий символизм памятника перед ним.

«МАШИНА ВРЕМЕНИ»

КОГДА МЫ ГОВОРИМ О «СМЕРТИ» печатных изданий, то обычно представляем, что в скором будущем книги станут дорогими и элитарными вещами. В Праге будущего, какой показывает ее нам Deus Ex, они, напротив, обесценились, а последние экземпляры хранятся в обветшалом магазине для немногих оставшихся букинистов – «Машина времени». Но этот магазин прекрасен, как портал в прошлое, куда можно шагнуть, чтобы вдохнуть пыль с книжных полок.

«КВАРТАЛ КРАСНЫХ ФОНАРЕЙ»

«КВАРТАЛ КРАСНЫХ ФОНАРЕЙ» зажигает свои огни ночью и тогда же предстает во всей красе. Конечно, вместо фонарей тут горят кровавым светом неоновые лампы, но атмосферу они создают соответствующую. Этот квартал привлекает толпы туристов не последнюю очередь благодаря плотским утехам, которые там предлагают.

■■■

Общество может расколоться на части, страдать от бедности и социального неравенства, власть могут захватить корпорации и установить свой режим. Но в мире едва ли переведутся прекрасные места, посетив которые и душу отведешь, и пару снимков в альбом добавишь. ■

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

Эволюция оперативной памяти пошла на очередной виток. Модули DDR4 при прочих достоинствах сравнялись по цене с предшественниками стандарта DDR3. Заменим в конфигурации «Накопил!» материнскую плату на **Gigabyte GA-H110-D3** и установим в нее память **Crucial Ballistix Sport BLS2C4G4D240FSA формата DDR4-2400**.

Замена в команде «Смерть тормозам». Процессор **Intel Core i5-6600** плюс ощутимо подорожавшая видеокарта **Gigabyte GV-R938XG1 GAMING-4GD** заставили сэкономить на материнской плате и системе охлаждения. Впрочем, чипсет **Intel Z170** мы сохранили, пусть и в виде более дешевой платы **MSI Z170-A PRO**.

У «Все на максимум» увеличим объем жесткого диска до 2 ТБ, поменяем корпус на продуваемый тремя 120-мм вентиляторами **Zalman Z9 U3** и запитаем систему от блока питания **Thermaltake TR2 S TRS-650AH2NK** с высоким КПД.

Материнская плата игровой серии **ASUS MAXIMUS VIII RANGER** и корпус **Fractal Design Core 3500 Window** всем своим видом и функционалом будут стараться сделать «Мечту» красивее.

Возвращаем блок питания **Thermaltake Baikal W0431** в конфигурацию «Тебя я видел во сне». Некоторое время он был недоступен для заказа, а теперь вновь появился на складах большинства крупных магазинов.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX 4350 (Vishera, 4 ядра, Socket AM3+, 4,2–4,3 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5500 ($84,5)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	510 ($7,9)
Материнская плата: MSI 970A-G43 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	4500 ($69,1)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C11	1430 ($22)
Видеокарта: MSI GTX 950 2GD5 OCV2 (NVIDIA GeForce GTX 950, 1076–1253/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 780 ($165,5)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3530 ($54,2)
Корпус: Accord D-50 (ATX, USB 3.0, 4x USB 2.0, аудио)	1400 ($21,5)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2080 ($32)
Системный блок:	29 730 ($456,5)
Замена ЦП: AMD FX 8320E (Vishera, 8 ядер, Socket AM3+, 3,2–4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2450 ($37,7)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	390 ($6)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX4GX3M1A1600C11	1430 ($22)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1890 ($29,1)
Со всеми наворотами:	35 890 ($551)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	1100 ($16,9)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1860 ($28,6)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2200 ($33,8)
Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	8030 ($123,3)
С периферией:	49 080 ($753,5)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	8200 ($125,9)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	500 ($7,7)
Материнская плата: Gigabyte GA-H110-D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel H110, 2x DDR4-2133 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 3x PCI, 4x SATA Rev. 3, 1x M.2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, LPT, COM, LAN, HDMI, аудио)	4990 ($76,7)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS2C4G4D240FSA	3110 ($47,8)
Видеокарта: ASUS STRIX-R9380-DC2-2GD5-GAMING (AMD Radeon R9 380, 970–990/5500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	15 530 ($238,5)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3530 ($54,2)
Корпус: Accord D-50 (ATX, USB 3.0, 4x USB 2.0, аудио)	1400 ($21,5)
Блок питания: Aerocool VX-500 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6-pin)	2080 ($32)
Системный блок:	39 340 ($604)
Замена ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1370 ($21,1)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	400 ($6,2)
Установка SSD: 60 ГБ Silicon Power Velox V60 SP060GBSS3V60S25 (SATA Rev. 3, запись – 502 МБ/с, чтение – 552 МБ/с)	2580 ($39,7)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1890 ($29,1)
Со всеми наворотами:	45 580 ($699,8)
Мышь: A4Tech Bloody V5M (3200 dpi, проводная)	1460 ($22,5)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2300 ($35,4)
Колонки: SVEN BF-11 (2.0, 2x 18 Вт, 40–20 000 Гц)	3110 ($47,8)
Монитор: ASUS VS247NR (TFT TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	9170 ($140,8)
С периферией:	61 620 ($946)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 640 ($255,5)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	500 ($7,7)
Материнская плата: MSI Z170-A PRO (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3200 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x SATA Express, 2x PS/2, 4x USB 3.1, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, DisplayPort, аудио)	7970 ($122,4)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS2C4G4D240FSA	3110 ($47,8)
Видеокарта: Gigabyte GV-R938XG1 GAMING-4GD (AMD Radeon R9 380X, 970–980/5700 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	18 120 ($278,2)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3530 ($54,2)
Корпус: Accord D-50 (ATX, USB 3.0, 4x USB 2.0, аудио)	1400 ($21,5)
Блок питания: Aerocool Hero 575 (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3750 ($57,6)
Системный блок:	55 020 ($844,7)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	400 ($6,2)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-RX480D5-8GD-B (AMD Radeon RX 480, 1120–1266/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, HDMI, 3x DisplayPort)	5380 ($82,6)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M2A2400C16R	2760 ($42,4)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1890 ($29,1)
Со всеми наворотами:	65 450 ($1004,8)
Мышь: A4Tech Bloody A6 Blazing (4000 dpi, проводная)	1650 ($25,4)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2350 ($36,1)
Колонки: Logitech Z443 (2.1, 55 Вт, 55–18 000 Гц)	5000 ($76,8)
Монитор: Iiyama ProLite GE2488HS-B1 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	12 490 ($191,8)
С периферией:	86 940 ($1334,7)

Путь к Zen

AMD Zen уже можно назвать самой ожидаемой железякой года. Эдакий **Half-Life 3** из мира процессоров. Он обещает положить конец разброду между сокетами для APU и CPU – теперь это будет единый AM4, выполненный в формате LGA. Интегрированный контроллер памяти рассчитан на поддержку все более актуальной памяти DDR4. Уже поставляемый OEM-сборщикам **AMD A12-9800** не уступает **Intel Core i5-6500** в вычислительных задачах, а встроенное графическое ядро обходит конкурента почти вдвое. Если цены окажутся адекватными, AMD сможет подвинуть конкурента как минимум в половине конфигураций «Разумного компьютера».

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 06.09.16, по курсу
$1 = 65,14 руб.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 450 ($252,6)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	900 ($13,9)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	10 810 ($166)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS2C4G4D240FSA	3110 ($47,8)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1060G1 GAMING-6GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1620–1847/8008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	24 610 ($377,9)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5420 ($83,3)
Корпус: Zalman Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	4610 ($70,8)
Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-650AH2NK (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3940 ($60,5)
Системный блок:	69 850 ($1072,4)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	1650 ($25,4)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M2A2400C16R	2760 ($42,4)
Установка SSD: 240 ГБ Kingston UV400 SUV400S37/240G (SATA Rev. 3, запись – 490 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	4600 ($70,7)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1500 об/мин, 21,4-32,1 дБ)	760 ($11,7)
Со всеми наворотами:	79 620 ($1222,3)
Мышь: Oklick HUNTER (5040 dpi, проводная)	2000 ($30,8)
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (проводная, 128 клавиш, подсветка, USB-хаб)	4700 ($72,2)
Колонки: SVEN BF-111 (2.0, 2x 25 Вт, 32-20 000 Гц)	5920 ($90,9)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	12 860 ($197,5)
С периферией:	105 100 ($1613,5)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 90 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	23 500 ($360,8)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 17,8-21,6 дБ)	900 ($13,9)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	10 810 ($166)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M2A2400C16R	5870 ($90,2)
Видеокарта: Palit PA-GTX1070 GAMEROCK 8G, NE51070T15P2-1041G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1556-1746/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	36 620 ($562,2)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3530 ($54,2)
Корпус: Zalman Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	4610 ($70,8)
Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-650AH2NK (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3940 ($60,5)
Системный блок:	89 780 ($1378,3)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1890 ($29,1)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	8030 ($123,3)
Установка SSD: 240 ГБ Kingston SUV300S37A/240G (SATA Rev. 3, запись – 490 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	4910 ($75,4)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	760 ($11,7)
Со всеми наворотами:	105 370 ($1617,6)
Мышь: Logitech G502 RGB (12 000 dpi, проводная)	5720 ($87,9)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	5930 ($91,1)
Колонки: SVEN HT-435D (5.1, 110 Вт, 45–22 000 Гц)	7090 ($108,9)
Монитор: BenQ GW2870H (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	14 800 ($227,3)
С периферией:	138 910 ($2132,5)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	26 700 ($409,9)
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6–31,1 дБ)	2480 ($38,1)
Материнская плата: ASUS MAXIMUS VIII RANGER (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3400 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x SATA Express, PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	13 190 ($202,5)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M2A2400C16R	5870 ($90,2)
Видеокарта: Palit PA-GTX1080 Super Jetstream 8G, NEB1080S15P2-1040J (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1708–1847/10000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	51 000 ($783)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	5420 ($83,3)
Корпус: Fractal Design Core 3500 Window (EATX, 3x 140 мм, 2x USB 3.0, аудио)	6030 ($92,6)
Блок питания: Thermaltake TR2 S TRS-650AH2NK (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3940 ($60,5)
Системный блок:	114 630 ($1759,8)
Установка СВО: CBO Corsair CWCH90 (медь, 140 мм, 1500 об/мин, 35 дБ)	5380 ($82,6)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	8030 ($123,3)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM000 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4120 ($63,3)
Установка SSD: 480 ГБ OCZ Trion 150 TRN150-25SAT3-480G (SATA Rev. 3, запись – 530 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	8780 ($134,8)
Со всеми наворотами:	140 940 ($2163,7)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	6160 ($94,6)
Клавиатура: Logitech G510S (проводная, 136 клавиш, подсветка, ЖК-дисплей)	9700 ($149)
Колонки: SVEN MS-3000 (2.1, 80 Вт, 35–25 000 Гц)	9160 ($140,7)
Монитор: Iiyama ProLite GE2788HS-B1 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 2,5 Вт)	16 380 ($251,5)
С периферией:	182 340 ($2799,3)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ)	126 010 ($1934,5)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	9550 ($146,7)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	35 500 ($545)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	28 000 ($429,9)
Видеокарты: 2x Palit PA-GTX1080 GameRock Premium + G-Panel , NEB1080H15P2-1040G (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1746–1885/10500 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	113 160 ($1737,2)
SSD: 480 ГБ Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 910 МБ/с, чтение – 1100 МБ/с)	24 100 ($370)
Жесткие диски: 10 ТБ HGST Ultrastar HE10 HUH721010ALE604 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	39 910 ($612,7)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4850 ($74,5)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	30 130 ($462,6)
Блок питания: Thermaltake Baikal W0431, TP-1500AH5CEG (1500 Вт, ATX, 135 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 8x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	19 110 ($293,4)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	12 500 ($191,9)
Мышь: Razer Mamba Chroma Tournament (9 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7200 ($110,6)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	49 000 ($752,3)
Мониторы: 3x BenQ GW2765HT (IPS, 27 дюймов, 2560x1440, 4 мс, 350 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 1 Вт)	82 260 ($1262,9)
Со всеми наворотами:	581 280 ($8923,6)

Почта «Игромании»

Вопросы собраны нами из разных источников – тут и почта, и сайт, и даже группа VK. Некоторые сообщения были сокращены; авторская орфография безжалостно выкорчевана карающей дланью редактора.

ПРИМЕРНО ТАК себе обычно представляют девушку-геймера

Почему они ушли?

Почему уволили предыдущую твич-команду, Яна и Артемия? – Сергей КОСТОВ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ

На этот животрепещущий вопрос вызвался ответить продюсер нашей видеостудии.

Сергей, в вашем вопросе есть существенная ошибка – слово «уволили». Да, периодически из «Игромании» кого-нибудь увольняют (и поделом), но здесь точно не тот случай. Инициатива исходила от нескольких сотрудников, решивших покинуть коллектив и дальше заниматься другими проектами. Почему? Точнее всего это знают только они сами, нам бы не хотелось плодить теории и что-то додумывать за других. Но это и не важно, ведь «Игромания» – не отдельные лица, а коллективный труд сотен людей. Любой коллектив – это живая система, люди всегда приходят и уходят. Так было все годы, которые существует «Игромания». И даже более – если мы сейчас мысленно перенесемся в будущее «Игромании», например, года на три, то снова встретим много новых лиц. Это нормально!

На прочие ваши вопросы сегодня отвечает главный редактор.

Неизменна только сама «Игромания». Будут меняться площадки, форматы, лица, а «Игромания» останется, пока человечеству интересны игры. Вот это можно сказать точно.

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Ищем девушку-геймера

Как найти девушку-геймершу? – Ден ДАНИЛЮК
Как мне найти девушку, интересующуюся играми? – Антон ФИЛЯЕВ

Вторую трибуну подряд нас атакуют этим вопросом. Хочется задать встречный вопрос – а зачем вам такое счастье? Девушка-геймер не сможет уделять вам много внимания: то время, которое обычная барышня выкраивает на свидания, у геймерши уже плотно расписано под игры. Вы не сможете много и с удовольствием играть вместе, зато будете регулярно конкурировать за компьютер, приставку и прокачанный аккаунт в Pokemon GO. Девушка-геймер может быть отличным другом по интересам, но как романтический персонаж – это весьма непростой вариант.

Но, допустим, предупреждения бесполезны, вы все еще мечтаете о знакомстве. Тогда просто оглянитесь, посмотрите на окружающих людей и попробуйте узнать их. И вот тут-то выяснится, что застенчивая однокурсница, оказывается, ночами не вылезает из World of Warcraft, а вечно хохочущая подружка вашей старшей сестры уже наиграла 1800 часов во вторую «Доту». Девушек-геймеров очень много. И они намного ближе, чем вы думаете.

Потерянные точки

Касаемо орфографической тенденции игнорирования буквы «ё» в статьях и рецензиях. Куда смотрят редакторы? – Вячеслав ЛЕОНИДОВИЧ

Ответ неожиданно прост. В «Игромании» в свое время был принят стандарт (при чем строго в рамках правил русского языка!) – писать, опуская точки в вашей любимой букве. Напротив, в «Мире фантастики» было решено точки ставить. Со временем этот стандарт, естественно, стал распространяться и на сайты изданий. Так что редакторы делают свою работу хорошо, просто им ставят такие задачи. Не исключено, что когда-нибудь политика по данному вопросу изменится, – от себя лично добавлю, что мне сложившиеся правила нравятся, и я бы их менять не хотел.

ЛИЦ В КАДРЕ стало гораздо больше

WARCRAFT 3 ВСЕ ЕЩЕ ЖИВЕТ И ПРОЦВЕТАЕТ.
Есть киберспортивные турниры, да и модификации народ с энтузиазмом делает

В УЛЬЯНОВСКЕ ДАЖЕ ПАМЯТНИК БУКВЕ ПОСТАВИЛИ.
Как раз недалеко от типографии, в которой ее впервые напечатали

ПРИЗНАЕМСЯ ЧЕСТНО: мы уже почти утратили надежду и откровенно устали ждать

Будущее одиночных игр

Почему так упал интерес к одиночным играм и одиночной части игр, что ждет эту часть индустрии в будущем? Как думаете, есть ли будущее у RTS – Warcraft, StarCraft? А также у серий Half-Life, S.T.A.L.K.E.R., «Космические рейнджеры»? – Володя ВОЛОДЕВИЧ

Интерес к одиночным играм упал у разработчиков и издателей. Упал по очень простой причине: на онлайн-играх можно заработать в разы больше. Все-таки крупные компании – прежде всего бизнесмены, а потом уже творцы (вспомните хотя бы Valve). Однако спад интереса вовсе не означает, что одиночные игры вымрут, – спрос на такие проекты будет всегда, просто их число сократится до некоего оптимального с точки зрения рынка минимума. Человеку всегда хочется к людям, но иногда – побыть в одиночестве. Думается, примерно в таком же соотношении в итоге останутся массовые игры к одиночным.

Будущее у великолепных RTS от Blizzard есть, причем исключительно блестящее и крайне киберспортивное. Несмотря на то, что такие игры, в отличие от MMO, сложно монетизировать, киберспорт – серьезный бизнес, и он эти серии в обиду не даст. Что касается культовых одиночных проектов из вашего перечня – сложно сказать. Оптимальный момент для выпуска их продолжений уже упущен. Сейчас это ностальгическая классика, мегахиты прошлого, дорогие бренды. Тем не менее, чтобы любая серия жила, в ней должны выходить новые игры, должно происходить что-то здесь и сейчас. Блеск этих игр почти не тускнеет со временем, но конкретно серии должны жить в настоящем и заглядывать в будущее. Иначе никакие деньги их потом не реанимируют. ■

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Привет! Сегодня у нас два приза, один – за конкурс, другой – за анкету.

Мозговой штурм

Фотопамять

Настенная живопись

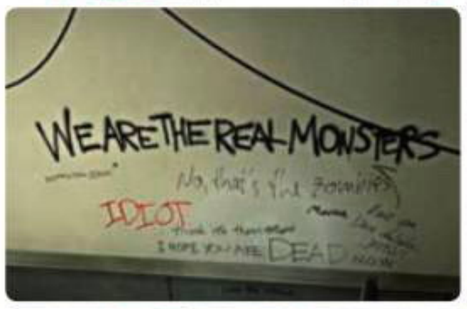
ГРАФФИТИ

В современных играх часто думают о мелочах, и для многих проектов специально создаются целые подборки граффити, которые помогают передать атмосферу. Мы собрали 8 типичных примеров, а от вас ждем названия игр. Отправить ответы можно по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 октября.*

1

2

3



4

5

6

7

8

ПРИЗ
Игровая мышь
SPEEDLINK LEDOS
(www.speedlink.ru)

Анкета

Что вы делаете с журналом?

НЕСКОЛЬКО ПРОСТЫХ ВОПРОСОВ

А второй приз достанется одному из тех, кто ответит на все вопросы анкеты и пришлет их на почту ***contest@mail.igromania.ru*** *с пометкой «Анкета» до 21 октября. Победителя определим случайным образом. Главное – отвечайте честно, нам действительно очень интересно узнать, что происходит с журналом, когда он попадает в руки к читателям.*

ВОПРОС 1
Как вы получаете наш журнал?
А) Покупаю в ларьке или магазине
Б) Получаю по подписке
В) Заказываю доставку через сайт
Г) Я из редакции, мне так дают
Д) Другое (написать)

ВОПРОС 2
Что вы делаете с журналом после прочтения?
А) Ставлю на полочку – к другим выпускам
Б) Закидываю куда-нибудь
В) Выбрасываю
Г) Отдаю почитать другим
Д) Другое (написать)

ВОПРОС 3
Что вы делаете с диском?
А) Покупаю журнал без диска
Б) Выбрасываю
В) Смотрю и выбрасываю
Г) Смотрю и кладу к себе в коллекцию

ВОПРОС 4
Что вы делаете с постером?
А) Оставляю в журнале
Б) Обязательно вешаю на стену
В) Иногда вешаю, если нравится
Г) Выбрасываю

ВОПРОС 5
Что вы делаете с наклейками?
А) Не трогаю
Б) Наклеиваю куда-нибудь
В) Выбрасываю
Г) Отдаю детям

Вот и все! Удачи в розыгрыше приза!

ПРИЗ
Игровая мышь
SPEEDLINK DECUS
(www.speedlink.ru)

Подведение итогов конкурсов за №08 /2016

Фотопамять №1

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Darksiders 2
2 Lost Planet 2
3 World of Warcraft
4 Mafia 2
5 Call of Duty: Ghosts
6 The Elder Scrolls V: Skyrim
7 Dead Space 3
8 Assassin's Creed 3

ПОБЕДИТЕЛЬ
Дмитрий ИВАНОВ

ПРИЗ
Корпус для PC **Deepcool Dukase White** – очень элегантный и по-зимнему белый. (www.deepcool.com/ru/)

Фотопамять №2

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 Reflex
2 Quake 3: Arena
3 Unreal Tournament
4 Shootmania
5 Counter-Strike
6 Halo
7 Battlefield 1942
8 Call of Duty 2

ПОБЕДИТЕЛЬ
Арсений КУЗНЕЦОВ

ПРИЗ
Стильная и эргономичная игровая мышь **Mad Catz M.M.O. Tournament Edition**. (www.madcatz.com.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, **«Фотопамять 10. Октябрь»**).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию, год рождения и населенный пункт, в котором вы живете**.
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**.
Итоги будут подведены в декабрьском номере журнала.

Евгений Пекло,
главный редактор

НЕ ВЕРЮ!

Что мешает мне наслаждаться новой Deus Ex

Мне очень нравится Human Revolution. Я прошел оригинал три или четыре раза, дважды пробежал дополнение The Missing Link, собрал все достижения, купил Director's Cut… Ну, вы меня поняли. Очень полюбился мне этот мир будущего, залитый закатным солнцем и задыхающийся под гнетом глобальных корпораций.

Узнав про анонс Deus Ex: Mankind Divided, я прыгал от радости чуть ли не до потолка. По мере прояснения подробностей восторг рос. Действие развернется в Праге, моем самом любимом городе! Троекратное ура! И вот игра вышла. Я погрузился в виртуальную Прагу. И почти сразу начал ее отторгать.

Нет, дело вовсе не в том, что разработчики представили архитектурное будущее Праги как-то не так. Смешение истории и технологии, «аугментация архитектуры» – это выполнено на пять с плюсом. Город будущего очень реалистичен – в нем даже можно найти отголоски творчества Давида Черни и Бэнкси. Но сами люди… Злобные полицейские, требующие документы, жестокие и безразличные горожане, дискриминация на каждом шагу – во всё это мне, как человеку, побывавшему в современной Праге, поверить решительно невозможно. Чехи – чудесный народ. Среди них, разумеется, попадаются разные элементы, но не в таких количествах, о которых нам пытается рассказать игра.

Тут надо поделиться вполне реальной историей, которая произошла со мной во время поездки в Чехию лет пять назад. Занесло нас в тот день куда-то на окраину Праги: людей мало, транспорта почти нет, магазины отсутствуют. И вдруг начинается ливень – затяжной, крупный, сжимающий реальность до десятка квадратных метров. Мы прячемся на какой-то пустой автостанции и надеемся досидеть до ближайшего автобуса. Впрочем, скоро становится ясно, что ходят они там от силы раз пять в день и сидеть в сырости придется ну очень долго. Спасла нас тогда проходившая мимо пожилая дама – объяснялись мы на смеси жестов и русских слов (язык она в детстве изучала в школе). Женщина поведала, что автобусами тут никто не пользуется, но неподалеку есть железнодорожная платформа. Проводила, помогла купить билеты (мы не понимали, до какой станции нам надо), посадила на поезд и даже, несмотря на наши протесты, купила поесть в привокзальной палатке. Такое радушие и любовь к ближнему не редкость среди пражан.

Понятно, что разработчики Mankind Divided пытались воссоздать атмосферу City 17 из Half-Life 2. Но в погоне за популярным образом они упустили образ реальных людей, реального народа. И магия погружения в мир на меня не срабатывает, разум отчаянно отторгает показанную реальность. Впрочем, один прокол не означает, что с игрой все плохо. Стоит уйти с узких пражских улиц или попасть в Город Големов – и проблема растворяется. Я снова попадаю в невероятно интересную детективную историю, крадусь по узким вентиляционным шахтам и взламываю сложные системы защиты. Волшебство Deus Ex возвращается! ■

ОФОРМИ ПОДПИСКУ

ИГРОМАНИЯ С ДИСКОМ
ВСЕГО ЗА 180 ₽!*

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

Также подписку можно оформить **в любом почтовом отделении** России по каталогам:

«Роспечать»	«Пресса России»	«Почта России»
36254 — Игромания с DVD	20958 — Игромания с DVD	16753 — Игромания с DVD
80347 — Игромания	38900 — Игромания	12319 — Игромания

Еще один способ — **агентства альтернативной подписки:**

Прессинформ: *pinform.spb.ru* | Урал-Пресс: *ural-press.ru*

16+

*Стоимость одного номера при условии годовой подписки. Доставка оплачивается отдельно.

LG
Life's Good

«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG

ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА